

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN  
SEPAK TEKONG DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 4  
PADA MATERI SEJARAH PERUMUSAN PANCASILA  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RIYADLUS SHOLIHEN  
JEMBER**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh

Dewinta Arica Malis

NIM. 214101040014

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
**MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN  
SEPAK TEKONG DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 4  
PADA MATERI SEJARAH PERUMUSAN PANCASILA  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RIYADLUS SHOLIHEN  
JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Oleh:  
Dewinta Arica Malis  
NIM: 214101010014

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN  
SEPAK TEKONG DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 4  
PADA MATERI SEJARAH PERUMUSAN PANCASILA  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RIYADLUS SHOLIHEN  
JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Negeri Kiai Haji Acmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh :

Dewinta Arica Malis  
NIM : 214101040014

Disetujui Pembimbing

  
**Dr. Nino Indrianto, M.Pd.**  
NIP. 198606272015031006

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN  
SEPAK TEKONG DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 4  
PADA MATERI SEJARAH PERUMUSAN PANCASILA  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RIYADLUS SHOLIHEN  
JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima 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

Hari : Selasa  
Tanggal : 20 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I.  
NIP. 198703222015031005

Aminulloh, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 1977052720141110001

Anggota

1. Dr. Hartono, M.Pd.
2. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

NIP. 197304242000031005

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

## MOTTO

فَلَانَ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya:

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”(Q.S Al-Insyirah: 5-6)\*.



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

\* Kementerian Agama RI, *Qur'an Kemenag*, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/94?from=1&to=8>

## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan, kesehatan, rahmat dan hidayahnya. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Alhamdulillah kemurahan dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul” Pengembangan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember”. Sebagai rasa syukur, penulis mempersembahkan skripsi sederhana ini kepada:

1. Alm. Bapak Ahmad Fanani selaku cinta pertama saya, skripsi ini saya persembahkan kepada beliau. Terimakasih atas semua kasih sayang dan pengorbanan yang diberikan. Akhirnya penulis bisa sampai pada titik ini dimana bapak belum sempat melihat. Bapak putri kecilmu sudah dewasa dan siap untuk melanjutkan mimpi.
2. Ibu Umaningsih sosok luar biasa yang telah mengisi dunia dengan penuh kasih sayang yang tulus. Terima kasih atas setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis, mengusahakan segala kebutuhan penulis, memberikan motivasi serta dukungan dan mendoakan penulis agar penulis mampu bertahan untuk mengapai mimpi. Terimakasih untuk selalu ada disisi penulis sehingga menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan.
3. Saudara kandung saya Dewi Ulva Istiqlalia dan Deva Annisa Fariyah, serta kakak ipar saya Tomy Alamsyah yang turut memberika doa, motivasi dan dukungan kepada penulis. Kepada keponakan saya Aluna Dzikra Putri Alamsyah yang selalu menghibur penulis merasa bosan dalam penulisan skripsi.
4. Kepada teman-teman saya yakni Elia, Winda, Umi, Nada dan Balqis. Saya ucapkan terimakasih telah menemani penulis dan mendukung dalam menyusun skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia, rahmat dan kesabaran, sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penyusunan skripsi yang berjudul ”Pengembangan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember” , dapat berjalan baik dan lancar.

Dalam penulisan skripsi ini penulis tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan kerendahan hati pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M, CPE. selaku rektor UIN KHAS Jember yang telah memfasilitasi semua kegiatan akademik.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memimpin penyelenggaraan pendidikan dan penelitian.
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 memberikan arahan selama proses perkuliahan.
5. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan ditengah-tengah kesibukannya yang sudah memberikan waktu, tenaga dan pikiran untuk bimbingan, ilmu dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak Najibul Khair, M.Ag. selaku DPA yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam proses pemilihan judul kepada penulis.
7. Ibu Najmah Fairuz, S. Psi. M.M.Pd. selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember yang telah memberikan izin untuk peneliti melakukan penelitian sampai selesai.

8. Ibu Dessy Ana Lestari, S.Pd.I selaku wali kelas IV yang turut membantu dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi.
9. Siswa dan siswi kelas IV MI Riyadlus Sholihien Jember yang sudah berpartisipasi dalam penelitian skripsi.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan, sehingga jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang dapat membantu penulis untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan bagi pembaca.

Jember, 24 April 2025

**Dewinta Arica Malis**  
NIM.214101040014



## ABSTRAK

**Dewinta Arica Malis, 2025:** *Pengembangan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.*

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Sepak Tekong. Pendidikan Pancasila

Pengembangan media permainan sepak tekong ini dilatarbelakangi oleh sistem pembelajaran di kelas yang masih berpusat pada pendidik, berarti metode pembelajaran didominasi oleh aktivitas guru, bukan berpusat pada siswa. Hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan cepat merasa bosan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terdapat beberapa siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik yakni dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat menyalurkan gaya belajar siswa.

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses Pengembangan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember 2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan ke efektifan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember 3) Untuk mengetahui respons siswa terdapat Media Berbasis Permainan Sepak Tekong dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yakni Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluatio*). Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti 1) Memperoleh hasil validasi dari tiga validator yang pertama validator materi mendapatkan skor 93%, validator media dengan skor 92% dan validator ahli materi mendapatkan skor 88% semua berkriteria sangat baik. 2) Hasil nilai keefektifan dari pengembangan media memperoleh hasil 71 berkriteria cukup baik 3) Untuk hasil respon siswa memperoleh nilai 89,55% dimana dikategorikan sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan sepak tekong ini cukup efekti dan valid bila diterapkan dalam pembelajaran.

## DAFTAR ISI

### DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB 1 (PENDAHULUAN)</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	8
F. Asumsi dan keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
G. Definisi Istilah.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>14</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	14
B. Kajian Teori .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	<b>45</b>
A. Metode Penelitian dan Pengembangan .....	45
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	46
C. Uji Coba Produk.....	50

D. Subjek Uji Coba .....	51
E. Jenis Data .....	52
F. Teknik Pengumpulan Data .....	52
G. Instrumen Penelitian.....	54
H. Teknik Analisis Data.....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>60</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	61
B. Analisis Data .....	77
C. Revisi Produk.....	86
<b>KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>88</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	88
B. Saran Pemanfaatan Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	95
C. Kesimpulan .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>101</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	13
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran.....	25
Tabel 2.3 Rumusan Dasar Negara.....	26
Tabel 3.1 Skala Liker .....	52
Tabel 3.2 Kriteria Nilai .....	56
Tabel 3.3 Kategori N-Gain.....	57
Tabel 3.4 Kriteria Efektifitas.....	60
Tabel 4.1 TP Pendidikan Pancasila.....	62
Tabel 4.2 Prototip Komponen Media Permainan Sepak Tekong.....	67
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	68
Tabel 4.4 Saran dan Komentar Ahli Materi .....	69
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 4.6 Saran dan Komentar Ahli Media .....	70
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	74
Tabel 4.8 Hasil Uji Respon Siswa .....	75
Tabel 4.9 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	76
Tabel 4.10 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	76
Tabel 4.11 Validasi Produk.....	76
Tabel 4.12 Data Hasil Validasi Ahli Media .....	77
Tabel 4.13 Kriteria Validasi Produk .....	78
Tabel 4.14 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	79

Tabel 4.15 Kriterion Validasi Produk .....	79
Tabel 4.16 Hasil Persentase Rata- Rata Validator .....	80
Tabel 4.17 Hasil Uji Respon Siswa .....	81
Tabel 4.18 Hasil Uji N-Gain .....	82
Tabel 4.19 Kategori N-Gain.....	83
Tabel 4.20 Revisi Produk.....	84



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	44
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	48
Gambar 4.1 Desain Media.....	62
Gambar 4.2 Balok Sebelum Dicat.....	64
Gambar 4.3 Balok setelah Dicat .....	65
Gambar 4.4 Balok Setelah Ditempel.....	65
Gambar 4.5 Desain Kartu Jawaban.....	65
Gambar 4.6 Wadah Media .....	66
Gambar 4.7 Buku Panduan .....	66
Gambar 4.8 Halaman Awal Web .....	66
Gambar 4.9 Halaman Web Teks .....	67
Gambar 4.10 Hasil <i>Barcode</i> .....	67
Gambar 4.11 Wawancara dan Pengisian Angket.....	72
Gambar 4.12 Uji Coba Media .....	72
Gambar 4.13 Uji Coba Me	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila merupakan bidang studi yang digunakan sebagai wadah untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan norma yang telah melekat pada bangsa Indonesia. Winarno menyatakan bahwa, Pendidikan Pancasila adalah mata pembelajaran yang mempelajari tentang peranan sebagai warga negara dalam bernegara yang sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945, agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara<sup>1</sup>.

Pendidikan Pancasila penting diterapkan dalam jenjang SD karena dapat membentuk karakteristik dan kepribadian siswa. Dalam pembelajaran pendidikan Pancasila ini diajarkan tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari<sup>2</sup>. Salah satu materi pembelajaran pendidikan Pancasila yang diajarkan yakni tentang sejarah perumusan Pancasila. Pada materi sejarah perumusan Pancasila dapat meningkatkan rasa nasional siswa dan dapat meneladani nilai perjuangan pahlawan Indonesia. Namun dalam pembelajaran sejarah terkadang siswa mengalami kesulitan dalam menghafal peristiwa-peristiwa yang ada dan siswa merasa cepat bosan. Hal

---

<sup>1</sup> Awalu Maratus S, Mumun Nurmilawati, “ Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Kearifan lokal Pada Materi Keberagaman Budaya Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Sukoharjo.” *Prosiding Seminar Nasional Sains, Kesehatan dan Pembelajaran*, Vol.4, No.4 (2024) hlm.700-705

<sup>2</sup> Naza Syawa Aulia, “Pengembangan Media Pembelajaran Kargosepa (Kartu Bingo Sejarah Pancasila) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD”, Skripsi (S1), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga (2024)

ini sejalan dengan pendapat Sepriadi siswa harus bersusah paya dalam menghafal tentang peristiwa penting yang sudah terlewat dan mereka beranggapan bahwa pelajaran sejarah tidak penting.

Sejalan dengan data dari Dinas Pendidikan menunjukkan bahwa terdapat 45% siswa yang memiliki nilai pemahaman yang standar dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Dengan ini mengindikasikan perlunya perbaikan dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran karena media dapat meningkatkan efektifitas dan membuat siswa lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran.<sup>3</sup>

Oleh karena itu, guru sebagai pengajar dan vasilitator harus memberikan dampak terhadap proses pembelajaran, khusus pada Pendidikan Pancasila. Selain menyampaikan ilmu, guru juga dapat mengerahkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan firman Allah dalam Al-qur'an surah Ibrahim ayat 1 yang berbunyi:

الرَّٰكِبِ ۖ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ لِتُخْرِجَ النَّاسَ مِنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ ۚ بِإِذْنِ رَبِّهِمْ إِلَى صِرَاطٍ الْعَزِيزِ الْحَمِيدِ

Artinya: “Alif Lām Rā. (Ini adalah) Kitab (Al-Qur'an) yang Kami turunkan kepadamu (Nabi Muhammad) agar engkau mengeluarkan manusia dari berbagai kegelapan pada cahaya (terang-benderang) dengan izin Tuhan mereka, (yaitu) menuju jalan Tuhan Yang Mahaperkasa lagi Maha Terpuji”.

Dalam surat Ibrahim ayat pertama ini menjelaskan kewajiban seorang guru sebagai pendidik adalah untuk membimbing dan

mencerdaskan siswa dalam proses pembelajaran dengan menjalani komunikasi yang baik karena selama proses pembelajaran berlangsung ada yang berperan sebagai orang yang menyampaikan materi dan ada juga yang menerima materi<sup>4</sup>. Oleh karena itu guru melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan efektif. Salah satunya yakni pengembangan media pembelajaran.

Dengan penggunaan media pembelajaran juga merupakan suatu upaya bagi guru untuk membuat proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan tidak membosankan. Dalam kurikulum merdeka ini guru dituntut untuk tidak hanya berpatokan pada metode ceramah, buku sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang itu-itu saja. Perlunya inovasi dari guru dalam pembuatan media pembelajaran karena penggunaan media ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Penggunaan media dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa juga dapat berubah dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat<sup>5</sup>. Tanpa ditunjang dengan media pembelajaran proses pembelajaran tidak berjalan secara optimal.

---

<sup>4</sup> Ika Fatul Muslima, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII MTS Al-Usmani Bondowoso", Skripsi (S1), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achamd Siddiq Jember. (2023)

<sup>5</sup> Aprida Lestari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Galaceng Di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo", Skripsi (S1), Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. (2021)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 24 Oktober 2024 di MI Riyadlus Sholihien Jember, ditemukan beberapa permasalahan dalam sistem pembelajaran di kelas yang masih berpusat pada guru dan didominasi oleh aktivitas guru, bukan berpusat pada siswa. Dalam penggunaan media juga masih menggunakan proyektor saja yang hanya menampilkan video atau film. Hal tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan cepat merasa bosan. Dalam proses observasi yang telah peneliti lakukan juga terdapat beberapa siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik yang mana dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menyalurkan gaya belajar siswa. Salah satu siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik adalah Rio yang lebih tertarik dengan berpartisipasi dalam aktivitas praktis seperti bermain sambil belajar. Adapun proyektor yang dimiliki oleh sekolah juga hanya berjumlah 2 buah yang mana ruang kelas berjumlah 18 ruang. Sehingga penggunaan proyektor sebagai media pembelajaran ini dilakukan secara bergantian<sup>6</sup>.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV yakni Ibu Dessy Ana Lestari, Sp.d. pada tanggal 25 Oktober 2024, berikut hasil wawancara bersama guru kelas IV:

“Dalam pembelajaran pendidikan Pancasila ini saya jarang menggunakan media yang kongkrit serinya menggunakan proyektor mbak, seperti menampilkan film atau juga menggunakan LKPD saja soalnya proyekturnya terbatas mbak. Kalau membuat media kongkrit itu memakan waktu yang banyak apalagi saya ada anak balita

---

<sup>6</sup> Observasi di MI Riyadlus Sholihien Jember, 24 Oktober 2024

dirumah. Dan anak-anak itu lebih senang dan aktif kalau menggunakan media permainan mbak. Apalagi dalam materi sejarah siswa itu paling males untuk mengingat tanggal penting atau tokoh-tokoh Indonesia mbak<sup>7</sup>”

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, sehingga perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru dapat mengintegrasikan permainan, seperti sepak tekong yang merupakan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Yang mana media pembelajaran tersebut dapat mengaitkan konsep-konsep pendidikan Pancasila dengan realitas kehidupan siswa. Permainan sepak tekong sendiri adalah permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak generasi sekarang. Permainan ini dimainkan dengan cara menyusun batu-batu kecil yang nantinya akan dilempar, lalu disusun setelah tersusun, kemudian mencari teman yang bersembunyi.

Inovasi yang nantinya akan dilakukan oleh peneliti yakni peneliti menggantikan batu-batu kecil ke balok, membuat 2 edisi balok. Balok susun pertama bernama balok brain dan balok yang kedua bernama *query*. Balok *brain* ini nantinya akan berisi pengetahuan tentang perumusan Pancasila. Di setiap balok itu terdapat *barcode* yang nantinya akan muncul kalimat pengertian tentang sejarah perumusan Pancasila. Balok *query* ini nantinya di setiap sisi balok berisi pertanyaan sejarah perumusan Pancasila yang ada di Indonesia. Cara bermain balok *query* ini nanti siswa akan dibagi menjadi

---

<sup>7</sup> Dessy Ana Lestari, diwawancarai oleh Penulis, 25 Oktober 2024

4 kelompok setiap kelompok akan mendapatkan 1 balok *query* yang berjumlah 10, perwakilan kelompok akan melempar balok dengan jarak setengah meter dengan berbantuan bola. Nantinya balok yang jatuh akan dipilih oleh teman tim nya lalu mencari jawaban dari pertanyaan itu dengan mencari kertas jawaban yang telah dibuat oleh peneliti.

Pemilihan media permainan sepak tekong ini karena siswa lebih tertarik dengan permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Media permainan sepak tekong merupakan media yang memberikan pengalaman belajar secara kompleks. Pemilihan pengembangan media yang berbantuan *handphone* merupakan alternatif dari keterbatasannya proyektor yang tersedia di MI Riyadlus Sholihien Jember. Dan sekaligus mengenalkan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan oleh siswa. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional menjadi media pembelajaran yang nantinya dapat mengatasi masalah pembelajaran pendidikan Pancasila yang membosankan melalui pengembangan media pembelajaran inovatif dan interaktif. Untuk ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan topik” Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sepak Tekong Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember"

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka bisa dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Pengembangan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember ?
2. Bagaimana keefektifan Pengembangan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap Pengembangan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember ?

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

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kevalidan Pengembangan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.

2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.
3. Untuk mengetahui respons siswa terhadap Media Berbasis Permainan Sepak Tekong dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.

#### **D. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Penelitian mengembangkan produk media pembelajaran berupa permainan sepak tekong, yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Sepak tekong ini menggunakan balok yang berukuran 10cm x 5cm terbuat dari triplek kayu.
2. Balok-balok ini terdapat 2 edisi, edisi pertama balok *brain* yaitu balok yang tentang pengetahuan sejarah perumusan Pancasila. Balok *query* ini berisi tentang pertanyaan. Balok-balok ini terdiri dari 10 susun.
3. Materi pada balok pertanyaan dan pengetahuan tentang sejarah perumusan Pancasila yang ada Indonesia.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Sepak Tekong Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Riyadlus Sholihen Jember diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian yang dilakukan nantinya bisa memberikan inovasi serta kontribusi media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Menjadi sarana media belajar siswa yang dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa, serta memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa dan membantu siswa untuk lebih paham pada materi keragaman budaya Indonesia.

#### b. Bagi Guru

Sebagai referensi untuk dapat mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang baru sehingga dapat membuat proses pembelajaran berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Sebagai referensi media pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi sekolah dan menambah perangkat media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media pembelajaran ini bisa dijadikan sebagai bahan referensi atau digunakan sebagai dasar pengembangan produk serupa dan wawasan baru yang mampu memberi inspirasi maupun motivasi dalam pengembangan media pembelajaran.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

### 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media sepak tekong adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis permainan. Balok-balok yang disusun untuk disepak nantinya meliputi tentang proses perumusan dasar negara. Media ini diharapkan nantinya dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak (siswa).

### 2. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media sepak tekong ini sebagai berikut:

- a. Media permainan sepak tekong ini diaplikasi secara manual menggunakan triplek yang memiliki ukuran 10 cm x 5 cm yang dikembangkan dengan cara bermain dan belajar.

- b. Media permainan sepak tekong ini akan digunakan pada materi sejarah perumusan Pancasila mata pelajaran pendidikan pancasila di MI Riyadlus Sholihien Jember.
- c. Proses pembelajaran berbantu media pembelajaran melalui permainan sepak tekong yang dikembangkan hanya dirancang untuk siswa kelas IV MI Riyadlus Sholihien Jember.

## **G. Definisi Istilah**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses perancangan, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi dari pengirim yaitu guru kepada penerima yakni siswa sehingga dapat merangsang perhatian, pemikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna.

### **2. Permainan Sepak Tekong**

Sepak tekong merupakan permainan tradisional Indonesia yang berasal dari daerah Sumatera Barat. Permainan ini adalah permainan petak umpet yang menggunakan kaleng atau bisa diganti dengan batu atau sandal sebagai medianya. Dalam permainan ini, peralatan yang diperlukan seperti kaleng, batu dan sandal disepak menggunakan bola sampai roboh.

Layaknya permainan petak umpet pada umumnya, akan ada satu orang yang bertugas sebagai penjaga dan yang lainnya akan bersembunyi. Lalu, penjaga akan menyusun batu yang telah roboh dan mencari teman-teman yang bersembunyi. Hal yang membuat permainan ini berbeda adalah permainan yang lebih dahulu ditangkap, bisa diselamatkan dengan cara merobohkan batu itu.

Permainan sepak tekong dahulunya sangat populer dikalangan anak-anak. Karena permainan ini dapat menjadi salah satu cara melatih fisik anak-anak, sifat jujur, sportif dan kesetia kawan. Namun permainan ini sudah mulai tergerus oleh zaman.

### 3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran tentang pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta memiliki jiwa nasional Indonesia. Pembelajaran pendidikan Pancasila ini dilakukan kepada anak sekolah mulai dari tingkatan SD. Pendidikan Pancasila juga mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, tanggung jawab, dan keadilan sosial yang mendorong masyarakat untuk menjaga alam.

Berdasarkan pengertian definisi istilah dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan sepak tekong ini adalah penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dengan mengkombinasi teknologi yang lebih moderen. Penggunaan permainan tradisional dalam pengembangan media

pembelajaran juga bertujuan mengenalkan suatu permainan tradisional yang mungkin sudah jarang digunakan atau dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang yang lebih sering menggunakan *gadget*. Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti yakni mengadaptasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran, permainan sepak tekong ini menggunakan balok yang berukuran 5x5cm yang disisi balok terdapat gambar sila pancasila dan garuda pancasila. Dengan pemanfaatan teknologi baik pertanyaan dan materi disetiap balok berupa *barcode*. Dengan menggunakan kode QR yang nanti akan keluar materi dan pertanyaan seputar materi sejarah perumusan Pancasila. Adapun jawaban dari pertanyaan berupa kartu.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Dalam tahapan ini mencantumkan hasil dari penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan, baik penelitian yang sudah dipublikasikan atau belum dipublikasikan. Berikut penelitian terdahulu yang relevan:

1. Penelitian pada jurnal yang ditulis oleh Anisa Lailatul Fitriyah, Vivi Ratnawati dan Khususiyah dengan judul “Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling *Truth or Dare* Balok Susun untuk Meningkatkan *Self-Confidence* Siswa SMA<sup>8</sup>.”

Dalam penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui kevalidan media permainan *truth or dare* balok susun untuk meningkatkan *self-confidence* siswa SMA yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research & Development* (R&D), dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menggunakan 7 tahapan saja. Penelitian ini telah melalui uji validasi ahli materi 75 % skor, dari ahli media 81 % skor dan dari guru BK 92%. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa media ini sudah valid dan layak untuk digunakan di sekolah. Adanya persamaan dan

---

<sup>8</sup> Anisa Lailatul Fitria, Vivi Ratnawati, Khususiyah, “Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling *Truth or Dare* Balok Susun untuk Meningkatkan *Self-Confidence* Siswa SMA”, *Seminar Nasional Sain, Kesehatan, dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 1 (2024), 320-325 <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/4530>

persamaan penelitian terdahulu dan penelitian peneliti terletak pada karakteristik media yang digunakan yakni berupa balok yang disusun, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada metode penelitian dan juga subjek uji coba.

2. Penelitian pada jurnal yang ditulis oleh Alfina Damayanti, Liza Murniviyanti dan Melinda Puspita Sari Jaya, dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional KTI (Kelereng Tulang Ikan) pada Materi IPS Kelas V Pakaian Daerah dan Lagu-lagu Daerah di Indonesia SD Muhammadiyah 14 Palembang<sup>9</sup>."

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana keefektifan, kevalidan dan praktis dari produk media yang telah dikembangkan. Hasil penelitian menyatakan bahwa media diperoleh hasil 80% dari ahli materi yang dikategorikan valid, 82,2%% dari ahli media yang dikategorikan sangat valid, dan dari ahli bahasa 80% yang dikategorikan valid. Untuk angket siswa pada *one to one* memperoleh hasil 86% dikategorikan praktis sedangkan untuk hasil *small group* memperoleh 84,4% yang dikategorikan prkatis. Dalam keefektifannya media memperoleh nilai 86,20% dan dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan

---

<sup>9</sup> Alfina Damayanti, Liza Murniviyanti, Melinda Puspita Sari Jaya, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional KTI (Kelereng Tulang Ikan) pada Materi IPS Kelas V Pakaian Daerah dan Lagu-lagu Daerah di Indonesia SD Muhammadiyah 14 Palembang", *Indonesia Research Journal on Education*, vol. 4, no.4 (2024): 1446-1453 <https://irje.org/irje/article/view/670/911>

bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional KTI pada materi IPS kelas V pakaian daerah dan lagu daerah dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Maka perbedaan dan persamaan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan peneliti yang ini dilakukan oleh peneliti adalah perbedaan penelitian tersebut tertuju pada permainan ular tangga sedangkan mrfia permainan yang saya pilih adalah permainan sepak tekong. Sedangkan persamaanya adalah penelitian yang akan dilakukan dan juga materi pembelajaran yang sama.

3. Penelitian pada skripsi Institut Agama Negeri Palopo yang ditulis oleh Nadiah Tasiah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Pemahaman Literasi Baca Peserta didik Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo<sup>10</sup>.”

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan pemahaman literasi siswa, untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran sebagai penguatan literasi baca siswa, untuk mengetahui validasi dari media pembelajaran, yang berguna untuk mengetahui bagaimana desain pengembangan media pembelajaran.

---

<sup>10</sup> Nadiah Tasiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Pemahaman Literasi Baca Peserta Didik Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo”Skripsi (S1), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo, (2023)

Jenis penelitian yang digunakan yakni R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional setelah diuji oleh tiga validator dengan memperoleh nilai rata-rata 90,33% sehingga dapat dikatakan bahwa media ini sangat valid. Adapun untuk hasil uji kepraktisan guru memperoleh 95% dan hasil uji kepraktisan dari peserta didik memperoleh nilai sempurna 100%.

Terdapat perbedaan dan persamaan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan peneliti yang ini dilakukan oleh peneliti adalah perbedaannya ada pada mata pembelajaran yang dipilih dan jejang kelas. Persamaannya terletak pada mengembangkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, jenis penelitian dan model penelitian yang digunakan.

4. Penelitian pada skripsi Institut Agama Islam Negeri Palopo ditulis oleh Aprida Lestari dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional “Galaceng” di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo<sup>11</sup>.”

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media yang berupa bahan ajar yang di adaptasi dari permainan tradisional pada materi KPK dan FPB dikelas IV MI Datok Sulaiman. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D penelitian dengan model

<sup>11</sup> Aprida Lestari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Galaceng Di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo”, Skripsi (S1), Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. (2021)

ASSURE yang terdapat enam tahapan pengembangan. Penelitian tersebut memiliki tujuan guna mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran, mengetahui tahapan dalam pengembangan media berbasis permainan tradisional, mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional ini memenuhi kriteria valid. Untuk mengetahui kelayakan media maka perlunya dilakukan analisis kebutuhan, penilai ahli, serta uji kevalidan. Setelah dinilai oleh tiga orang ahli kemudian akan dianalisis data kevalidan maka diperoleh nilai 92,85%-96,42% nilai ini mencangkup pada kriterian valid atau sangat valid.

Sehingga perbedaan dan persamaan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan peneliti yang ini dilakukan oleh peneliti adalah perbedaan pada mata pembelajaran matematika sedangkan penelitian yang saya lakukan pada mata pelajaran pendidik pancasila dan juga model yang digunakan juga berbeda model yang dilakukan oleh Aprida yaitu ASSURE sedangkan model penelitian yang akan saya lakukan yaitu ADDIE. Persamannya adalah terletak pada jenjang kelas yang dipilih dan juga pengembangan media permainan tradisional.

5. Penelitian pada jurnal yang ditulis oleh Novita Mila Suryana dan Delia Indrawati dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional “Gaprek Kaleng” Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD”<sup>12</sup>.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk, mengetahui alat dan bahan yang digunakan serta mengetahui proses pembuatan dan mengetahui tingkatan kelayakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional “gaprek kaleng”. Jenis penelitian yang digunakan adalah model Dick & Carey. Dari hasil uji oleh validator menyatakan bahwa ahli materi mendapatkan nilai 79,54% dikategori layak, dan dari ahli media mendapatkan nilai 83,82% yang diaktegorikan sangat layak. Uji coba kepada subjek mendapatkan nilai persentase rata-rata sebesar 95,38% media (sangat layak). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan tradisional “gaprek kaleng” layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Tabel 2.1** Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
Anis Lailatul Fitriyah, Vivi Ratnawati	Pengembangan Media Pembelajaran Bimbingan dan Konseling	Penelitian pengembangan yang dilakukan memiliki kesamaan pada	Perbedaan pengembangan terdahulu menggunakan balok susun

<sup>12</sup> Novita Mila Suryani dan Delia Indriawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional “Gaprek Kaleng” Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.06, No.3, (2018): 219-228, <https://media.neliti.com/media/publications/254867-pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-5a1dfbbb.pdf>

dan Khususiyah	<i>Truth or Dare</i> Balok Susun untu Meningkatkan <i>Self-Confidence</i> Siswa SMA.	penggunaan balok susun sebagai media pembelajaran dan juga terletak pada metode penelitian yang digunakan	yang berjumlah 44 terbagi menjadi 3 jenis kategori 19 balok pertanyaan, 20 balok tantangan dan 5 balok terbebas dari tantangan dan pertanyaan. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan media berbentuk balok yang berukuran 5x5 terdiri dari 2 kategori 10 materi dan 20 pertanyaan. Menggunakan bola sebagai objek untuk merebuhkan media.
Aprida Lestari	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional “Galaceng” di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo.	Penelitian pengembangan yang dilakukan sama menggunakan atau mengadaptasi permainan tradisional yang dikembangkan menjadi media permainan	Penelitian pengembangan terdahulu menggunakan media yang terbuat dari tripleks yang berlubang-lubang yang memiliki 3 warna yaitu merah, kuning, biru untuk memasukkan batu-batu.

			<p>Sedangkan penelitian yang akan dilakukan media berbentuk balok yang berukuran 5x5 terdiri dari 2 kategori 10 materi dan 20 pertanyaan. Menggunakan bola sebagai objek untuk merebuhkan media.</p>
<p>Alfina Damayanti, Liza Murniviyanti dan Melinda Puspita Sari Jaya</p>	<p>Pengembangan Media Berbasis Permainan Tradisional KTI (Kelereng Tulang Ikan) pada Materi IPS Kelas V Pakainan Daerah dan Lagu-lagu Daerah di Indonesia SD Muhammadiyah 14 Palembang</p>	<p>Persamaan dalam penelitian penelitian pengembangan tertelak pada mengadaptasi permainan tradisional sebagai media, model penelitian yang digunakan dan pada model prosedur penelitian dan pengembangan media.</p>	<p>Penelitian pengembangan media terdahulu desain media yang dikembangkan yakni berbentuk kelereng berbahan dasar kayu yang dicat dan disetiap bola terdapat angkat dari 1-48. Kelereng berwarna merah untuk pakaian daerah dan biru untuk lagu-lagu daerah. Selaian kelereng terdapat kartu yang berisikan materi dan tantangan yang</p>

			warnanya sesuai dengan kelerang.
Nadiyah Tasiah	Pengembangan Media Berbasis Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Pemahaman Literasi Baca Peserta Didik Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo.	Persamaan penelitian terletak pada pengembangan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, jenis penelitian yang digunakan.	Penelitian terdahulu menggunakan media berbentuk spanduk yang lebarnya 238 x 250 cm. Engklek ini menggunakan penghapus elastis sebagai pengganti batu untuk dilempar disetiap kotak. Selain itu menggunakan kartu pertanyaan yang dipegang oleh setiap siswa. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan balok yang disusun menjadi 10. Balok yang berisi pertanyaan ada 20 untuk 10 balok berisi materi.
Nivota Mila Suryana	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan	Persamaan dalam penelitian yakni media pembelajaran	Penelitian pengembangan terdahulu menggunakan kaleng susu

	Tradisional “Gaprek Kaleng” Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD.	yang digunakan berbasis permainan tradisional.	yang dilapiskan stiker. Kaleng akan susun menjadi menara lalu akan dilempar menggunakan bola kasti, lalu apabila pelempar menjatuhkan 2 maka guru akan mengajarkan konsep pecahan dari kaleng yang roboh. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan balok yang disusun menjadi menara balok itu terdiri dari 2 kategori 10 balok tentang materi dan 20 balok tentang pertanyaan.
--	---	--	--

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu, penelitian dilakukan guna menyempurnakan penelitian terdahulu. Dimana penelitian ini yang akan berfokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi sejarah perumusan Pancasila dan tujuan penelitian yang ingin dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan media, kelayakan dan keefektifan dari produk media

yang akan dikembangkan yaitu media permainan sepak tekong. *Novelty* dalam penelitian ini terletak pada media yang akan dikembangkan berupa media permainan sepak tekong dengan memanfaatkan pengembangan teknologi.

## B. Kajian Teori

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Pengembangan Media

Pengembangan merupakan proses atau cara untuk membuat atau mengembangkan suatu produk. Pembuatan menjadi bertambah dan berubah sempurna baik itu pemikiran, pengetahuan dan lainnya ini merupakan pengertian pengembangan dari Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta<sup>13</sup>. Dari definisi tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyusun, mengembangkan atau menyempurnakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berlangsung efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ini dicapai.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media adalah suatu proses atau cara merancang, mengumpulkan atau menyusun dan menyempurnakan media

pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini terdiri dari dua kata, yakni “media” dan “pembelajaran”. Media sendiri secara harfiah berarti sebagai perantara. Dalam bahasa Arab media berarti sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan<sup>14</sup>.

Menurut Smaldino, Russel, Heinich dan Molenda menyatakan bahwa media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang artinya alat komunikasi. Kata *medium* (antara) berasal dari bahasa latin yakni segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Media memiliki enam kategori pokok yaitu: teks, audio, tampilan, video, objek dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dalam pembelajaran.

Orang, bahan atau peralatan yang berguna untuk menciptakan suatu kegiatan yang dapat membantu siswa memperoleh informasi, pengetahuan dan ketrampilan merupakan pendapat dari Gerlach dan Ely tentang pengertian media. *Associatio for Educational Comminocations and technology* mendefinisikan bahwa media adalah segala sesuatu yang bisa digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran<sup>15</sup>.

<sup>14</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), 3.

<sup>15</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: Tim CV Jejak, 2021), 7

Selain itu terdapat beberapa pengertian tentang media pembelajaran menurut para ahli. Orang atau barang yang berguna untuk memberikan pengetahuan yang bertujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran pengertian dari Newby, Stepich, Lehman & Russel Menurut Gagne & Reiser media pembelajaran ini meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tercapainya tujuan pelajaran. Media pembelajaran meliputi buku, *tape recorder*, *video recorder*, kaset, video, foto, film, gambar, grafik, televisi, dan gambar. Menurut Winkel media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa saran non personal yang disediakan oleh guru untuk berperan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Tujuan dari media pembelajaran adalah guna mempermudah komunikasi antar guru dan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam penyampaian pesan atau materi pembelajara dari guru kepada siswa selama proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat tercipta secara efisien dan efektif.

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut<sup>16</sup>:

- 1) Dengan menggunakan media pembelajaran akan mempermudah guru untuk mengembangkan metode pembelajaran, menyampaikan teori , prinsip dan filosofi dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan mampu membuat siswa berperan aktif selama pembelajaran.
- 3) Dalam menjelaskan konsep-konsep dalam pembelajaran bisa lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat membantu mempermudah guru dalam penyampaian materi, dapat menumbuhkan semangat belajar dan juga membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran

### d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran cukup beragam, media ada yang hanya dimanfaatkan sebagai alat penyampaian. Ada pula penggunaan yang tergantung pada hadirnya seorang guru. Ada tiga jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

- 1) Media visual, yaitu suatu sumber media atau alat belajar yang dapat menyampaikan informasi, dimana media ini nantinya hanya dapat digunakan dengan panca indera penglihatan atau mata saja. Contoh media visula yaitu : gambar, foro, poster, peta, globe, komik, dan brosure.
- 2) Media audio, yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran yang proses penyajiannya dalam bentuk suara, sehingga hanya dapat didengarkan oleh panca indera pendengaran atau telinga saja. Contohnya yaitu radio, alat perekam, dan lain-lain.
- 3) Media audio-visual, yaitu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengenai materi pembelajaran yang proses penyajiaanya dalam bentuk gambar dan suara sehingga dapat dilihat dan didengar. Adapaun contohnya yaitu televisi, video, kaset, film dan lain-lain<sup>17</sup>.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan media pembelajaran memilik 3 jenis yang berupa media visual yang hanya bisa dilihat oleh indera penglihat (mata), media audio yang hanya bisa didengar oleh indera pendengar (telinga) dan media audio-visual yaitu media yang dapat didengar dan dilihat.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id  
<sup>17</sup> Jihan Safitri, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember" Skirpsi (S1), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, (2024)

Adapun media yang akan dikembangkan oleh peneliti memasuki jenis media visual.

e. Kriteria Umum Pemilihan Media

Dalam pemilihan media perlunya memperhatikan kriteria media yang cocok. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat memengaruhi efektifitas media pembelajaran<sup>18</sup>. Oleh karena itu, perlunya mengkaji media sebagai bagian penting dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi oleh beberapa kriteria umum sebagai berikut:

1) Sesuaian dengan tujuan pembelajaran (*Instructional goals*)

Adanya pengujian dari tujuan media pembelajara apa yang akan dan ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Setelah dikaji akan diperoleh tujuan pembelajaran yang nantinya bisa menganalisis media pembelajaran yang cocok dengan tujuan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2) Sesuaian dengan materi pembelajaran (*Instructional content*)

Dalam memilih media pembelajaran diperlukan pertimbangan agar media pembelajaran yang dipilih dapat menyampaikan bahan ajar yang sesuai kondisi dan situasi siswa.

Dan bahan ajar akan tersampaikan secara maksimal apabila memilih media yang tepat.

---

<sup>18</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), 91.

### 3) Sesuian dengan karakteristik siswa

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan juga harus familiar bagi siswa. Hal lainnya karakteristik siswa, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri, dan kebiasaan lainnya) dari siswa menjadi kriteria pemilihan siswa. Karena terdapat media yang cocok untuk beberapa siswa, namun tidak untuk siswa lainnya. Selain mempertimbangkan itu ada juga beberapa aspek yang harus diperhatikan yaitu kemampuan awal siswa, kebiasaan siswa. Hal tersebut sangat diperhatikan karena dapat menghindari respon negatif siswa. Hal lainnya yang perlu diperhatikan kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki siswa sebagai hasil belajarnya dengan isi materi yang terdapat pada media tersebut.

### 4) Sesuian dengan teori

Dalam memilih media pembelajaran harus sesuai dengan teori. Maksudnya harus sesuai dengan teori yang di angkat dari penelitian agar dapat teruji validitasnya. Karena dalam penelihan media ini bukan berdasarkan fnstime guru dan hiburan semata, melaikan bagian penting dari keseluruhan proses pembelajaran, yang fungsinya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

5) Sesuaian dengan gaya belajar siswa

Pemilihan media pembelajaran dilihat dari kondisi psikologis siswa yang mana siswa dalam belajar memiliki gaya belajar . Adapun gaya belajar siswa terbagi menjadi tiga gaya, yaitu tipe visual, auditorial dan kinestetik. Oleh karena itu untuk memilih media pembelajaran harus sesuai dengan gaya belajar siswa.

6) Sesuaian dengan kondisi lingkungan, sarana prasarana dan waktu yang tersedia

Dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan atau didukung oleh sarana prasarana dan waktu yang ada. Apabila kita membuat atau memilih media TV edukasi yang mana terdapat jam tayang, maka guru perlu mengalokasikan wakyang sesuai dengan jam tayang TV edukasi tersebut. Media juga terkait dengan user atau penggunaanya dalam hal ini guru, jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media tersebut dengan baik, makan akan sia-sia, begitu dengan fasilitas lainnya, misalnya sekolah berada di daerah desa terpencil membeli komputer untuk media pembelajaran, namun karena berada di daerah terpencil tidak ada listrik dan sinyal susah, akibatnya media pembelajaran tidak dapat berfungsi dengan baik.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik siswa, teori pembelajaran, gaya belajar siswa dan kondisi lingkungan, jam pembelajaran, sarana dan prasarana. Apabila pemilihan media secara asal-asalan akan mempengaruhi efektifitas media pembelajaran itu sendiri.

f. Prosedur Pengembangan Media

Dalam mengembangkan media pembelajaran terdiri dari 3 proses yang harus dilalui yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian atau evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan agar produk yang dikembangkan sesuai.

1) Perencanaan pengembangan media

Dalam pembuatan media pembelajaran langkah pertama yang akan ditempuh yakni melakukan persiapan dan perencanaan yang teliti<sup>19</sup>. Arif Sadiman, dkk, memberikan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran yaitu:

a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.

Kebutuhan akan kegiatan belajar mengajar yakni kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Jika kasus, siswa berharap dapat berdoa dengan

tepat dan akurat, mereka hanya dapat melakukan takbir saja, maka perlu dilakukan latihan untuk ruku, sujud dan seterusnya. Setelah menganalisis siswa, dari kedua perspektif, perlu untuk menganalisis pengetahuan atau kemampuan keterampilan yang dimiliki siswa sebelumnya. Cara untuk mengetahui bisa dalam tes. Cara lainya adalah menganalisis topik-topik materi pembelajaran yang sulit sehingga memerlukan media. Pada langkah analisis ini digunakan untuk menentukan ranah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indera mana yang diperlukan.

Melakukan perumusan tujuan operasional dan instruksional dan khsa.

b) Dalam merumuskan tujuan instruksional ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu:

(1) Tujuan instruksional ini berpusat pada siswa yang mana tujuan ini benar-benar harus menyatakan bagaimana perilaku siswa dalam proses belajar mengajar dilakukan.

(2) Tujuan operasional adalah tujuan yang kata kerja untuk menunjukkan suatu perilaku atau perbuatan yang dapat diamati atau diukur. Contoh kata operasional yaitu mengidentifikasi, merumuskan dan sebagainya.

Dalam tujuan pembelajaran memiliki empat unsur pokok yaitu audien, kebiasaan, kondisi dan batasan.

- c) Melakukan perumusan materi secara terstruktur yang mendukung pencapaian tujuan belajar.

Dalam merumuskan materi dilihat dari sub keterampilan yang akan dijelaskan dalam tujuan belajar, sehingga materi yang disusun guna mencapai rangkaian tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Apabila daftar butir-butir materi yang telah dirinci akan diurutkan dari yang sederhana kepada tingkatan rumit.

- d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.

Mengembangkan alat ukur keberhasilan ini dilakukan sebelum naskah program ditulis. Pengembangan alat ukur keberhasilan ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sejalan dengan materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukuran bisa berupa tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku.

Instrumen ini akan digunakan oleh peneliti untuk melakukan tes ujicoba produk media yang dikembangkan.

- e) Menulis naskah media.

Menulis naskah media ini merupakan bentuk dari penyajian materi yang telah dirancang dan disusun secara baik. Agar materi dapat disampaikan melalui media,

perlunya ditungkan dalam tulisan atau gambar yang nantinya akan disebut sebagai naskah program media. Naskah program media ini sebagai penuntun dalam memproduksi media.

## 2) Produksi Media

Setelah tahapan perencanaan selesai dilakukan maka, tahapan selanjutnya yakni membuat media atau produksi media. Naskah produksi digunakan sebagai panduan dalam membuat atau memproduksi media. Dalam membuat media memiliki tingkatan kerumitan yang berbeda-beda.

## 3) Evaluasi Media

Evaluasi yaitu suatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk menganalisis, mengelolah dan mengumpulkan data yang telah digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam menyempurnakan program selanjutnya. Media yang telah melalui tahapan produksi akan dievaluasi sebelum dipakai secara luas. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui apakah media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam evaluasi media terdapat dua bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk ke dalam media).

Evaluasi sumatif dilakukan untuk menentukan apakah media benar-benar efektif.<sup>20</sup>

## 2. Media Permainan Sepak Tekong

### a. Pengertian Media Permainan Sepak Tekong

Permainan adalah suatu aktivitas dan interaksi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. Menurut Sadiman, permainan merupakan suatu interaksi antara pemain dan peraturan permainan untuk mencapai tujuan. Permainan biasanya dimainkan secara kelompok atau pun sendiri-sendiri. Kegiatan yang memberikan kesenangan dan memiliki manfaat besar bagi pembentukan diri disebut sebagai permainan.

Permainan tradisional dapat dijadikan media permainan contohnya congklak, gaprek kaleng, engklek dan banyak lagi. Permainan tradisional di Indonesia banyak sekali ragamnya. Salah satunya permainan sepak tekong yang berasal dari Sumatera Barat. Dilansir dari laman Budaya Indonesia, sepak tekong adalah permainan petak umpet khas etnis Minang. Kata sepak berasal dari sepak yang artinya tendang, sedangkan tekong adalah kaleng atau dapat diganti menjadi batu atau sendal. Permainan sepak tekong ini termasuk permainan yang bersifat fisik dan kecerdasan (akal).

Permainan sepak tekong ini dimainkan oleh lima sampai 10 orang. Dalam permainan sepak tekong alat yang digunakan berupa bola, kaleng atau batu yang nantinya akan disepak oleh pemain dan ketika disepak pemain harus meneriakkan sepak tekong dengan demikian anak-anak akan bersembunyi.

Pada penelitian ini, permainan sepak tekong dikembangkan menjadi balok-balok susun yang berukuran 5x5 cm. Balok-balok tersebut terdapat 5 warna yaitu abu, biru, hijau, merah dan kuning. Disetiap balik balok terdapat kode QR. Dalam kode QR terdapat materi dan pertanyaan Terdapat kartu jawaban untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam setiap balik balok. Balok materi terdiri dari 10 buat sedangkan untuk balok pertanyaan terdiri dari 20 buat. Sebelum permainan sepak tekong dimulai, pilih tempat untuk menyusun balok ditegah halaman. Lalu, mengambar lingkaran yang agak lebar di sekitar balok. Lalu kartu jawaban akan disebar oleh guru disekitar halaman.

#### Aturan Media Permainan Sepak Tekong

- a) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok akan terdiri menjadi 5 atau 6 orang.
- b) Balok-balok yang tersusun terdiri dari 10 balok yang berisi pertanyaan disetiap baloknya. Permainan dilakukan diluar kelas. Kemudian balok-balok disusun, lalu mengambar kotak yang lumayan besar disekitar balok.

- c) Guru juga menyiapkan kertas jawaban yang nantinya akan disembunyikan disekitar tempat bermain, namun guru juga memberikan batasan wilayah penyebaran jawaban.
- d) 2 kelompok akan bertanding, lalu guru memberikan bola yang nantinya akan disepak. Untuk menjatuhkan balok-balok yang telah tersusun.
- e) Balok yang terjatuh diluar kotak akan diambil oleh teman kelompok untuk mencari kertas jawaban yang telah guru sembunyikan.
- f) Guru memberikan batasan waktu permainan selama 15 menit.
- g) Setelah itu jawaban akan dicocokkan pada akhir pertandingan.
- h) Kelompok yang banyak jawaban benar akan mendapat reward.
- i) Begitu juga pada 2 kelompok selanjutnya.

### 3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

#### a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Mendikbud Nadiem Makarim bawah kurikulum sekarang ini merupakan kurikulum merdeka belajar yang menjelaskan setidaknya tiga poin utama dalam gagasan merdeka belajar, yaitu teknologi untuk akselerasi, keberagaman sebagai esensi, dan profil pelajar Pancasila.

Namun ada hal yang menarik terkait tentang poin ke 3 yaitu Pendidikan

Pancasila. Dalam kurikulum merdeka Pendidikan Pancasila ini merupakan peralihan dari Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan<sup>21</sup>.

Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk membentuk siswa yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berbinekaan, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif. Pendidikan Pancasila diaplikasikan berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar tahun 1945, semangat Bhineka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Indonesia. Pancasila sebagai dasar negara, falsafah hidup bangsa, dan segala sumber hukum bangsa. Sebagai dasar dan ideologi bangsa yang dinamis. Oleh karena itu, Pancasila harus diaktualisasikan secara terus-menerus oleh bangsa Indonesia, sehingga nilai-nilai yang terkandung didalam Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila dimasukkan ke dalam kurikulum sejak sekolah dasar<sup>22</sup>.

#### 1) Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila berbagai macam sesuai dengan jenjang kelas dan Fase yang ditempuh.

Untuk capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Fase

---

<sup>21</sup> Luh Della Suci Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbantu Panduan Model Picture and Picture pada Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar", (Thesis, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021), hlm.3

<sup>22</sup> Sri Cahyati, Siti Nurjanah, Ali Usaman, *Pendidikan Pancasila*, (Jakarta, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023)

B terutama pada materi sejarah perumusan Pancasila sebagai berikut<sup>23</sup>:

**Tabel 2.2** Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran.
Pancasila	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila dan Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat

## 2) Materi Sejarah Perumusan Pancasila

Dalam merumuskan Pancasila untuk ditetapkan menjadi dasar negara melalui proses yang sangat panjang. Setelah mengalami penjajahan oleh bangsa asing dan bangsa Jepang. Sejak mulai tumbuhnya kesadaran berbangsa dan bernegara hingga kekalahan Jepang kepada Sekutu sehingga membuat Jepang memberikan janji kemerdekaan kepada Indonesia. Janji kemerdekaan kepada Indonesia ini pun mulai dibuktikan dengan dibentuknya Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan (*Dokuritsu Zunbi Tyoosakai*).

Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia atau lebih disingkat dengan BPUPKI yang dibentuk pada tanggal

<sup>23</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Capaian Pembelajaran*, 2022, [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/033\\_H\\_KR\\_2022-Salinan-SK-Kabupaten-tentang-Perubahan-SK-008-tentang-Capaian-Pembelajaran.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/033_H_KR_2022-Salinan-SK-Kabupaten-tentang-Perubahan-SK-008-tentang-Capaian-Pembelajaran.pdf)

29 April 1945. Yang memiliki tugas untuk mempersiapkan segala hal yang diperlukan untuk kemerdekaan Indonesia. Yang masuk dalam tugas mempersiapkan kemerdekaan yaitu pembahasan dasar negara Indonesia merdeka.

BPUPKI diketuai oleh Rajiman Wedyodiningrat dan wakilnya R.P. Suroso. BPUPKI ini beranggotakan oleh tokoh-tokoh bangsa yang bersalah dari beragam wilayah dan daerah Indonesia. BPUPKI mengadakan sidang resmi sebanyak 2 kali dan sidang tidak resmi 1 kali. Sidang BPUPKI pertama dilaksanakan pada tanggal 29 Mei -1 Juni 1945 dengan pembahasan dasar negara. Sidang kedua dilaksanakan pada tanggal 10- 17 Juli 1945 dengan pokok pembahasan mengenai rancangan undang-undang dasar. Pada jeda waktu dilaksanakan sidang tidak resmi pada tanggal 22 Juni 1945 membahas tentang perbedaan pendapat dari tokoh-tokoh yang mengemukakan rumusan dasar negara yang bertujuan agar sidang ini mencapai kesepakatan tentang dasar negara.

Beberapa tokoh-tokoh bangsa mengemukakan tentang gagasan dasar bangsa. Yakni Muhammad Yamin, Soepomo, Ki Bagus Hadikusumo dan Soekarno.

**Tabel 2.3** Rumusan Dasar Negara

M. Yamin	Soepomo	Ki Bagus Hadikusumo	Soekarno
Peri kebangsaan	Persatuan	Dasar Negara adalah islam	Kebangsaan Indonesia
Peri kemanusiaan	Kekeluargaan	karena agama islam adalah mayoritas bangsa	Internasionalisme atau perikemanusiaan
Peri ketuhanan	Keseimbangan	Indonesia, dan hukum Islam sudah hidup dan berlaku di Indonesia	Mufakat atau dekomkrasi
Peri kerakyatan	Musyawaharah	sebelum Belanda datang menjajah	Kesejahteraan sosial
Kesejahteraan rakyat	Keadilan sosial		Ketuhanan yang berkebudayaan

Dikarenakan terdapat perbedaan pendapat Soekarno ingin menyelesaikannya dengan mengadakan sidang tidak resmi. Dalam sidang tidak resmi ini, Soekarno membentuk panitia kecil yang biasa disebut Panitia sembilan memiliki 9 anggota terdiri dari Soekarno, Moh, Hatta, Muh. Yamin, Achamd Subardjo, A.A. Maramis, Abdul Kahar Muzzakir, Wachid Hasiyim, Abikusno Tjokrosujojo, dan Agus Salim. Panitia sembilan berhasil menyusun rencana pembukaan hukum dasar oleh Muhammad Yamin disebut sebagai Piagam Jakarta.

Dalam naskah piagam Jakarta ini terdapat rumusan dasar negara yang telah disepakati oleh para tokoh bangsa. Berikut ini

adalah rumusan dasar negara yang tercantum dalam naskah Piagam Jakarta.

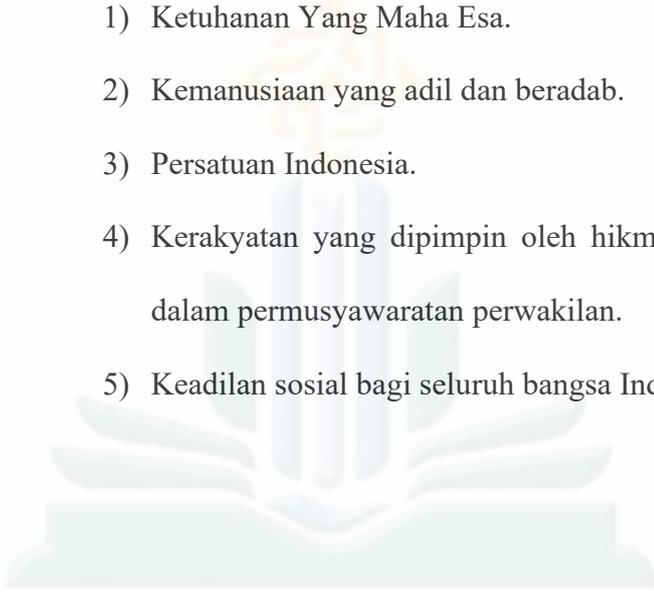
- 1) Ketuhanan dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya.
- 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab.
- 3) Persatuan Indonesia
- 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan.
- 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Naskah Piagam Jakarta ini dibahas dalam sidang BPUPKI yang kedua terjadi pada tanggal 10-17 Juli 1945. Lalu BPUPKI dibubarkan oleh Jepang pada tanggal 7 Agustus 1945, sebagai gantinya dibentuklah Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) oleh Jepang yang bertugas mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Akhirnya pada tanggal 17 Agustus 1945 Proklamasi Indonesia dikumandangkan oleh Soekarno dan Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia. Sehari setelah bangsa Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya PPKI merencanakan sidang pada tanggal 18 Agustus 1945. Namun, sebelum sidang PPKI dilaksanakan Muh. Hatta mengadakan pertemuan dengan para tokoh Islam untuk membahas keberatan para tokoh Indonesia bagian Timur terdapat bunyi

dasar negara pada kalimat pertama didalam Piagam Jakarta. Akhirnya, untuk menghindari perpecahan bangsa dan mendahulukan kepentingan bangsa maka kalimat pertama dalam dasar negara dirubah menjadi “ Ketuhanan Yang Maha Esa”. Perubahan ini pun diterima oleh PPKI sehingga rumusan dasar negara dalam Pembukaan UUD NKRI Tahun 1945 seperti yang berlaku sampai saat ini. Berikut bunyi rumusan Pancasila:

- 1) Ketuhanan Yang Maha Esa.
- 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab.
- 3) Persatuan Indonesia.
- 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan.
- 5) Keadilan sosial bagi seluruh bangsa Indonesia.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

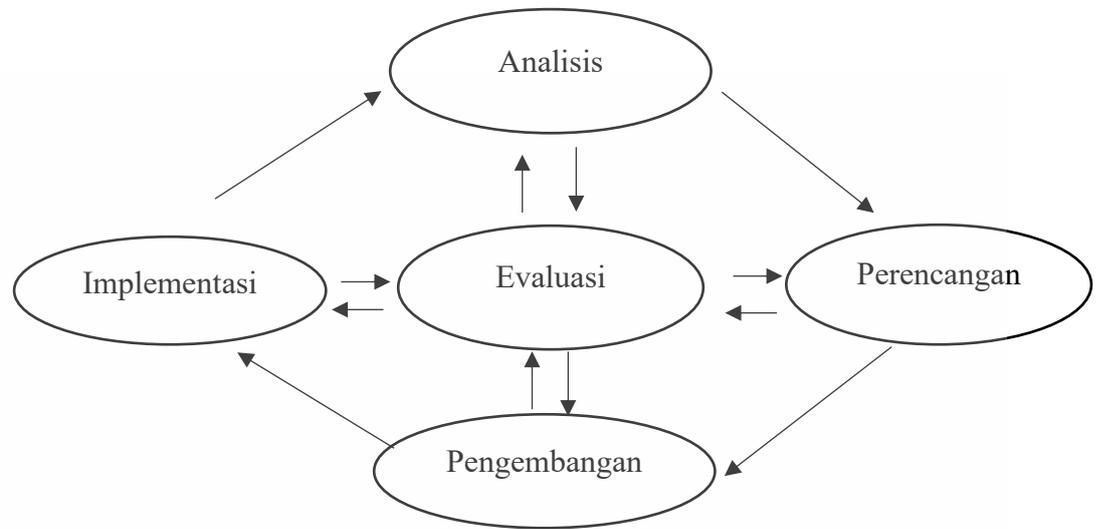
Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Reseach and Development* (R & D). R & D ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk ini perlunya penelitian yang bersifat analisis kebutuhan guna menguji keefektifan dari suatu produk sehingga dapat berfungsi di masyarakat luas<sup>24</sup>. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi sejarah perumusan Pancasila kelas IV.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni model *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation* (ADDIE). Model ADDIE ini diperkenalkan oleh Branch sebagai kerangka pengembangan desain dan proyek pembelajaran. Pada konsep ADDIE ini memiliki lima kegiatan utama, yaitu: (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Gambaran model ADDIE dapat dilihat dari gambar dibawah ini<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 297.

<sup>25</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD*, (Semarang: Graha Edu, 2021), 15.



**Gambar 3 .1** Model Pengembangan ADDIE

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur yang akan dilakukan dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE ini ada lima langkah-langkah yang harus dilakukan secara bertahap. Karena setiap langkah-langkah memiliki keterkaitan satu sama lain. Adapun lima langkah-langkah dalam model ADDIE sebagai berikut:

### 1. Analisi (*Analyze*)

Tahapan analisis ini meliputi dengan tiga kegiatan sebagai berikut:

#### a. Analisis Permasalahan

Analisi permasalahan ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara guna mengetahui kendala atau permasalahan yang terjadi kepada siswa kelas IV MI Riyadlus Sholihien. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada siswa sehingga membuat siswa cepat bosan dan sulit memahami

materi pembelajaran terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi sejarah perumusan Pancasila.

b. Analisis Kinerja

Pada analisis kinerja ini analisis yang dilakukan yakni metode, strategi yang digunakan oleh guru pada saat kegiatan belajar berlangsung. Hasil wawancara dengan wali kelas IV ibu Dessy Ana Lestari S.Pd, menyatakan bahwa media yang sering digunakan yakni proyektor dimana hanya menampilkan video dan gambar saja. Untuk pembuatan media fisik atau konkret dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih jarang dilakukan karena membutuhkan waktunya yang lebih banyak. Oleh karena itu membuat siswa bosan dalam pembelajaran dan mereka sulit menyerap materi pembelajaran.

c. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas IV MIRS, mereka menuturkan apabila pembelajaran diselipkan dengan permainan tentunya akan menyenangkan. Selain itu berdasarkan observasi terdapat 7 orang siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik sehingga akan tepat apabila terdapat media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan.

Keterbatasan proyektor yang hanya dua sehingga tidak dapat mengakomodasi keseluruhan kelas, maka perlunya inovasi lain

untuk mengatasinya yakni dengan memanfaatkan teknologi yang ada berupa *handphone*.

Berdasarkan dari data-data tersebut dapat menunjukkan bahwa siswa kelas IV berada pada tahapan perkembangan kognitif yang perlunya media fisik dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan juga mereka cenderung suka kegiatan belajar yang lebih suka menggunakan kegiatan fisik dalam pembelajaran. Selain itu, keterbatasan proyektor dikelas menjadi pertimbangan pada tahap analisis kebutuhan.

## 2. Perancangan (*Design*)

Tahapan kedua pada model pengembangan ADDIE ini perancangan. Tahapan perancangan ini disebut dengan *blueprint*. Ada tiga kegiatan utama dalam merancang pembelajaran yakni, pemilihan materi yang sesuai karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang akan digunakan<sup>26</sup>. Pada tahapan ini juga akan dibuat media permainan sepak tekong pada pembelajaran Pancasila dengan materi sejarah perumusan Pancasila dengan menggunakan strategi TGT (*Teams Games Tournament*)

### 3. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahapan pengembangan melakukan uji coba media pembelajaran dengan cara konseptual dan empiris. Pada kegiatan uji coba konseptual dan empiris dilakukan dengan meminta tim ahli untuk menilai kelayakan atau validasi media pembelajaran dan untuk memeriksa kelengkapan maupun kesesuaian media pembelajaran. Setelah selesai media diuji coba maka dilakukan evaluasi apa bila terdapat kekurangan produk akan direvisi guna meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

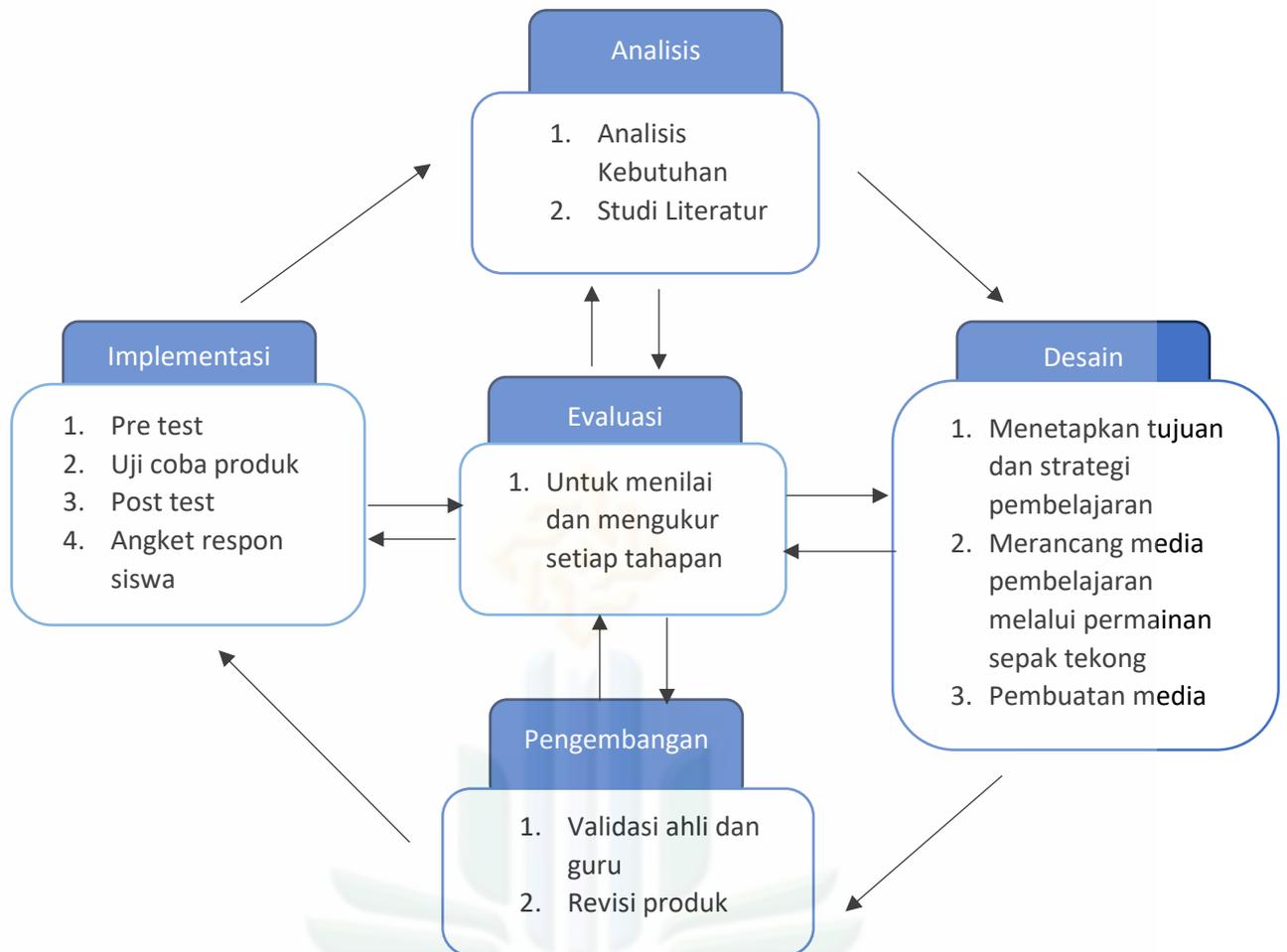
### 4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk memperoleh persetujuan dari para ahli, tahapan selanjutnya tahapan implementasi, dilakukan kegiatan uji coba kepada siswa kelas IV di MI Riyadlus Sholihien Jember guna mengetahui bagaimana respon siswa dan keefektifan dari media pembelajaran melalui permainan sepak tekong pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan evaluasi peneliti melakukan mengukur tercapainya tujuan dari dikembangkan media pembelajaran ini. Ditahapan evaluasi ini, dilakukannya refleksi dan penilaian dari setiap tahapan yang telah dilalui dari tahapan analisis hingga implementasi. Dalam tahapan ini tercantum tentang kelebihan dan

kekurangan dari media permainan sepak tekong yang telah dikembangkan.



**Gambar 3.2**

**Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

**C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk ini bertujuan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan media pembelajaran. Adapun tahapan uji coba produk yang akan dilakukan sebagai berikut:

a. Desain Uji Coba

Dalam desain uji coba produk dilakukan dengan melibatkan pengujian dari berbagai ahli di berbagai bidang untuk memastikan kualitas dan keefektifan produk yang akan dikembangkan. Pengujian ini mencakup satu ahli materi dan satu ahli media. Setiap ahli berperan dalam memberikan masukan berdasarkan keahliannya, yang dapat digunakan guna memperbaiki media pembelajaran. Penelitian ini tidak hanya mengandalkan masukan ahli, tetapi juga melibatkan siswa kelas IV MI Riyadlus Sholihien Jember untuk mendapatkan perspektif pengguna media pembelajaran.

**D. Subjek Uji Coba**

Dalam tahapan subjek uji coba ini melibatkan beberapa subjek yaitu:

a. Ahli Media

Ahli media adalah orang yang telah ahli dalam media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti memilih salah satu dosen yang telah ahli dalam pengembangan media pembelajaran yakni Bapak Muhammad Junaidi, M,Pd.

b. Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang telah ahli dalam materi pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti memilih bapak Dr. Ubaidillah, M. Pd. I yang merupakan dosen mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada prodi PGMI di UIN KHAS Jember.

c. Siswa Kelas IV

Dalam subjek uji coba media yakni siswa kelas IV MI Riyadlus Sholihien Jember pada uji coba skala besar dengan sebanyak 22 siswa. Objek penelitian ini adalah kevalidan dan keefektifan media pembelajaran berbasis permainan tradisional.

**E. Jenis Data**

Jenis data yang akan digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ini berupa komentar, saran dan masukan yang akan diberikan oleh validator dan siswa selama proses uji coba. Dalam data kuantitatif terdiri dari hasil data validasi oleh tim ahli dan guru.

**F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam melakukan teknik pengumpulan data ada beberapa kegiatan yang harus dilakukan sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi adalah teknik atau cara untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati aktivitas yang sedang berlangsung. Melakukan pengamatan langsung ke lapang terhadap objek penelitian ini dapat membantu peneliti untuk mengamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung mengenai proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI

## 2) Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data atau informasi dengan bertanya langsung kepada responden. Dengan menggunakan teknik wawancara peneliti akan mendapatkan informasi dan mengetahui tentang peristiwa yang ingin diketahui. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas dan juga siswa kelas IV di MI Riyadlus Sholihien Jember.

## 3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik penelitian yang dilakukan untuk menyimpan berbagai kegiatan penelitian yang berisi proses dan hasil penelitiannya melalui pengambilan gambar, serta dokumentasi.

## 4) Angket

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara memberikan pertanyaan disebut dengan angket. Menurut Sugiyono kuesioner adalah pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

## 5) Test

Test merupakan pertanyaan yang diberikan kepada subjek penelitian yang berguna dalam mengukur dan mendapatkan data. Data yang diperoleh yaitu berupa kemampuan,

pengetahuan, keterampilan, bakat dan lainnya. Instrumen tes berupa lembaran yang berisi soal-soal.

## G. Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Angket

Angket penilaian terdiri dari dua jenis yaitu angket produk dan angket responden. Angket yang digunakan berbentuk checklist dengan menggunakan skala Likert. Skala Liker adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi responden. Berikut merupakan kriteria dari skala penelitian yang akan digunakan:

**Table 3.1**  
**Skala Liker**

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Instrumen validasi yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi

#### 1) Instrumen Validasi Ahli

Terdapat dua validator yang bertugas memberikan penelitian dan saran , komentar dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas produk. Validator tersebut adalah:

#### a) Validasi Media

Validasi media berguna dalam untuk mengevaluasi dan memberikan saran terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Yaitu media pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Validasi dilakukan guna memeriksa media dinyatakan layak atau tidak layak, apabila terdapat saran atau revisi, maka perlunya perbaikan sesuai saran yang telah diberikan. Jika media tersebut layak untuk dikembangkan maka dapat digunakan untuk ketahap uji coba selanjutnya.

#### b) Validasi Materi

Validasi materi bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan media pembelajaran berbasis permainan tradisional, terhadap beberapa hal yang akan dinilai. Data kelayakan media ini diperoleh dengan memberikan kisi-kisi instrumen penelitian, lalu ahli materi memberikan saran, penilaian pada instrumen yang telah ada. Apabila terdapat saran atau revisi dari ahli materi maka perlu adanya perbaikan guna meningkatkan kualitas dari media. Setelah media diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli materi dan ahli media maka media pembelajaran berbasis permainan

tradisional dapat digunakan untuk siswa di MI Riyadlus Sholihien.

## 2) Instrumen Validasi Pengguna

Angket akan diberikia kepada guru Pendidikan Pancasila MI Riyadlus Sholihien sebagai validator praktis. Dengan diberikannya lembaran validasi ini guna memperbaiki dan menyempurnakan kualitas dari produk.

## 2. Test

Untuk menghitung bagaimana respon siswa makan instrumen ini digunakan. Instrumen respon pada media pembelajaran setelah direalisasikan kepada siswa, lalu akan di uji cobakan kepada 7 siswa pada saat uji lapangan skala kecil agar dapat mengetahui keefektifan media pembelajaran. Setelah itu siswa diarahkan untuk memberikan penilaian melalui angket yang telah disebarakan atau berikan untuk mengukur segala aspek dari media pembelajaran apakah media tersebut efektif atau tidak.

## 3. Instrumen Evaluasi

Tapah terakhir yaitu evaluasi, evaluasi adalah proses menilai atau mengukur hasil test yang telah diberikan kepada siswa. Apakah media pembelajaran ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses untuk mengolah data guna mengidentifikasi pola, hubungan, dan informasi yang terkandung didalamnya. Dalam analisis data ini, data yang akan dikelola meliputi validasi dan analisis data respon siswa.

### 1. Analisis Data Hasil Validasi

Analisis data hasil validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah dikembangkan. Teknik yang akan digunakan yaitu teknik perhitungan persentase dan teknik deskripsi kualitatif. Menentukan nilai % kriteria validasi menggunakan rumus sebagai berikut.<sup>27</sup>

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

#### Keterangan

Tse : Total skor empirik

Tsh : Total skor maksimal

Kemudian untuk skor akan di analisis secara kualitatif dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Nilai**

Kriteria Validasi	Tingkatan Validasi
85,01%-100,00%	Sangat Valid
70,01%- 85,00%	Cukup Valid

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

<sup>27</sup> Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Medan: Penerbit KBM Indonesia, 2021)

50,01%- 70,00%	Kurang Valid
01,00-50,00%	Tidak Valid

## 2. Analisis Keefektifan Media

Analisis keefektifan media pembelajaran dikembangkan dilakukan dengan mengumpulkan data dari hasil test (*pretest-postest*) minat belajar siswa. Hasil analisis keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan rumus<sup>28</sup>:

$$N - Gain = \frac{S. Postes - S. Pretes}{S. Ideal - S. Pretes}$$

Keterangan

E: Persentase siswa yang tuntas

f: Jumlah skor siswa

N: Banyak siswa.

Dengan tabel kategori N- Gain:

**Tabel 3.3**  
**Kategori N-Gain**

Indeks N-Gain (%)	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 50	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

<sup>28</sup> Lailia Arditya Isti, Agustini Sug, Arik Agus Wardoyo, "Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.4, No. 1, (2020), hlm, 2614-4417.

### 3. Analisis Data Respon Siswa

Analisis data respon siswa ini bertujuan untuk menganalisis data respon siswa dalam memberikan penilaian sesuai angket yang telah diberikan<sup>29</sup>.

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

#### Keterangan

Tse : Total skor empirik

Tsh : Total skor maksimal

Kemudia untuk skor akan dianalisi secara kulaitatir dengan kriterian sebagari berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Efektifitas**

Kriteria Validasi	Tingkatan Validasi
81,00%-100,00%	Sangat Valid
61,00%- 80,00%	Cukup Valid
41,00%- 60,00%	Kurang Valid
21,00-40,00%	Tidak Valid
00,00%-24,00%	Sangat tidak valid

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam penelitian *Research and Development* atau R&D penelitian untuk menghasilkan sebuah produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran permainan sepak tekong pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Riyadlus Sholihien Jember yang melalui beberapa langkah-langkah penelitian jenis ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu:

##### 1. Hasil Analisis

Dalam tahapan analisis meliputi tentang analisis permasalahan, analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap ini berawal dari kegiatan observasi dan juga wawancara di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember untuk memperoleh informasi yang peneliti butuhkan. Adapun tahapan analisis sebagai berikut:

##### a. Analisis Permasalahan

Hasil dari observasi dan wawancara yang ditemukan permasalahan atau kendala dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan Pancasila terutama pada materi sejarah pendidikan Pancasila, di antaranya yakni pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa, mengalami kesulitan dalam memahami materi dan cepat merasa bosan.

## b. Analisis Kinerja

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV yaitu Ibu Dessy Ana Lestari S.Pd media pembelajaran yang disering digunakan yakni dengan bantuan proyektor. Akan tetapi, proyektor yang dimiliki oleh sekolah sebanyak 2 buah dengan ruang kelas berjumlah 18. Sehingga penggunaan proyektor dilakukan secara bergantian. Dengan berbantu proyektor ini pembelajaran masih tidak melibatkan siswa secara aktif karena hanya memperlihatkan video dan foto-foto saja. Beliau juga menuturkan bahwa dalam media fisik juga masih minim karena memerlukan waktu yang lebih banyak oleh karena itu hanya berpatukan pada proyektor dan juga LKPD saja.

Berdasarkan data yang disebutkan, dapat dipahami bahwa adanya kendala dalam penggunaan media berupa proyektor dan keterbatasan waktu dalam pembuatan media, sehingga hal tersebut tentunya memengaruhi kinerja dan aktivitas pembelajaran di kelas.

## c. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas IV MIRS, mereka menuturkan apabila pembelajaran diselipkan dengan permainan tentunya akan menyenangkan. Selain itu berdasarkan observasi terdapat 7 orang siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik sehingga akan tepat apabila terdapat media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan.

Keterbatasan proyektor yang hanya dua sehingga tidak dapat mengakomodasi keseluruhan kelas, maka perlunya inovasi lain untuk mengatasinya yakni dengan memanfaatkan teknologi yang ada berupa *handphone*.

Berdasarkan dari data-data tersebut dapat menunjukkan bahwa siswa kelas IV berada pada tahapan perkembangan kognitif yang perlunya media fisik dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan juga mereka cenderung suka kegiatan belajar yang lebih suka menggunakan kegiatan fisik dalam pembelajaran. Selain itu, keterbatasan proyektor dikelas menjadi pertimbangan pada tahap analisis kebutuhan.

## 2. Hasil Desain

Tahap desain ini meliputi beberapa tahapan yaitu, menentukan tujuan belajar yang akan dicapai, mempertimbangkan strategi yang cocok dengan penggunaan media, merancang media pembelajaran permainan sepak tekong secara protipe atau konseptual. Diantaranya sebagai berikut:

### a. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Tabel 4.1

#### TP Pendidikan Pancasila

Elemen	Capaian Pembelajaran	Bab	Tujuan Pembelajaran
Pancasila	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila	Bab 4, Pancasila dalam Diriku	1) Peserta didik mampu memahami proses perumusan Pancasila.

	<p>dan Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat</p>		<p>2) Peserta didik dapat memahami siapa saja yang menyampaikan gagasan rumusan Pancasila.</p> <p>3) Peserta didik dapat mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terlibat dalam proses perumusan Pancasila.</p>
--	---	--	---

b. Mempertimbangkan Strategi yang Cocok

Dalam penerapannya media pembelajaran permainan sepak tekong memerlukan strategi yang tepat agar dapat digunakan secara optimal. Strategi pembelajaran yang cocok untuk media permainan sepak tekong adalah TGT (*Teams Games Tournament*) dengan lima langkah-langkah yaitu: (1) penyajian materi, (2) belajar secara berkelompok, (3) permainan, (4) pertandingan, (5) penghargaan kepada kelompok terbaik.

c. Merancang Media dengan Menyesuaikan Materi

Materi dalam media pembelajaran permainan sepak tekong ini meliputi materi pada Bab 4 Pancasila dalam Diriku yang lebih tepatnya pada topik Sejarah Perumusan Pancasila yang didalamnya membahas tentang terbentuknya BPUPKI dan keanggotaannya,

tokoh-tokoh yang merumuskan Pancasila dan usulan rumusan Pancasila, terbentuknya Panitia Sembilan, pembubaran BPUPKI dengan digantikannya PPKI, serta rumusan Pancasila yang terdapat dalam pembukaan UUD. Adapun desain kerangka dan prototipe dari komponen media permainan sepak tekong yaitu:



**Gambar 4.1**  
**Desain Media Permainan Sepak Tekong**  
Setelah mendesain balok-balok media pembelajaran sepak

tekong secara kerangka. Selanjutnya mendesain prototipe dari setiap komponen yang ada dalam media pembelajaran sepak tekong menggunakan canva dan web pembuatan barcode

<https://me-qr.com/qr-code-generator/>.

**Tabel 4.2**  
**Prototipe Komponen Media Permainan Sepak Tekong**

Gambar	Keterangan
	<p>Desain media permainan sepak tekong tanpa dari luar dengan ukuran 25 x 15 cm dan ukuran 9 x 5 cm.</p>

	<p>Desain kartu jawaban dalam media permainan sepak tekong.</p>
	<p>Desain barcode materi dan pertanyaan yang terletak pada balik media permainan sepak tekong.</p>

### 3. Pengembangan

Setelah melakukan tahapan desaiab, tahapan selanjutnya yakni mengembangkan produk media pembelajaran. Adapun tahapan pengembangan meliputi beberapa tahapan yaitu:

#### a. Bentuk Produk

Media pembelajaran permainan sepak tekong ini berbentuk balok-balok yang berukuran 10 x 5 cm yang nantinya akan diwarnai dengan warna abu-abu, biru, hijau, merah dan kuning. Disetiap balok-balok akan terdapat lambang-lambang pancasila, burung garuda, tokoh-tokoh perumus pancasila serta disisi belakang balok terdapat barqode yang berisi materi dan pertanyaan. Selain itu, terdapat kartu jawaban yang akan disebar secara acak sehingga menarik minat siswa.

#### b. Pembuatan Media Pembelajaran Permainan Sepak Tekong

Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran permainan sepak tekong yaitu: 1) Triplek, 2) Lem, 3)

Gergaji, 4) Paku, 5) Bor, 6) Cat, 7) Kuas, 8) Solasi, dan 9) Gunting. Adapun tahapan pembuatan pembuatan media pembelajaran permainan sepak tekong sebagai berikut:

- 1) Tahapan pembuatan komponen fisik
  - a) Triplek dipotong dengan ukuran 10 x 5 cm lalu digabungkan sehingga membentuk balok.



**Gambar 4.2**  
**Balok Sebelum Dicat**

- b) Amplas permukaan triplek setelah itu cat, lalu jemur dibawah sinar matahari sampai kering.



**Gambar 4.3**  
**Balok yang Telah Dicat**

- c) Balok yang telah dicat kemudia tempel dengan gambar lambang-lambang pancasila, garuda pancasila, tokoh-tokoh perumus pancasila dan barcode.



**Gambar 4.4**  
**Balok yang Sudah Ditempel**

- d) Membuat kartu jawaban dicanva dengan ukuran 6,5 x 5cm.



**Gambar 4.5**  
**Desain Kartu Jawaban**

- e) Membuat tempat media pembelajaran dengan ukuran 35 x 30 cm yang dilengkapi identitas media dengan ukuran 25 x 15



**Gambar 4.6**  
**Wadah Media**

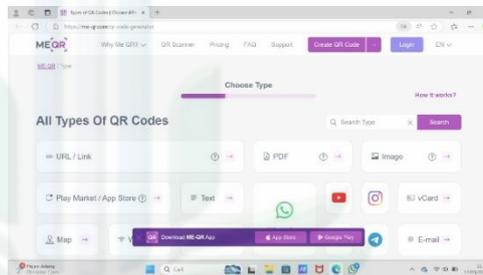
- f) Membuat buku panduan dengan ukuran A5 yang berisi petunjuk penggunaan media permainan sepak tekong termasuk materi pembelajaran.



**Gambar 4.7**  
**Buku Panduan**

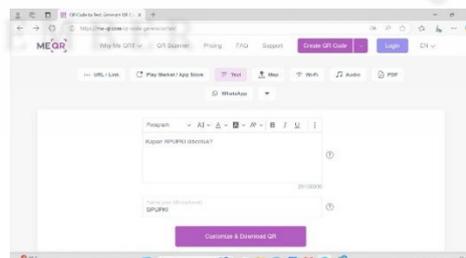
- 2) Tahapan pembuatan barcode

- a) Buka web <https://me-qr.com/qr-code-generator/>



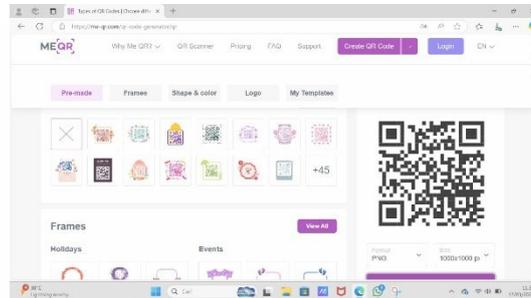
**Gambar 4.8**  
**Halaman awal web**

- b) Pilih nemu teks lalu masukan materi dan pertanyaan yang akan digunakan.



**Gambar 4.9**  
**Halaman Web Teks**

c) Setelah itu pilih menu generet dan nantinya muncul barcode.



**Gambar 4.10**  
**Hasil Barcode**

c. Validasi Kelayakan Produk

Media yang telah dikembangkan selanjutnya akan dilakukan uji validitas produk yang bertujuan guna mengetahui apakah produk yang telah dikembangkan layak digunakan. Validitas media permainan sepak tekong ini dilakukan oleh tiga validator ahli, yakni satu ahli materi, satu ahli media dan satu ahli pembelajaran.

1) Validasi Ahli Materi

Dalam validasi materi dilakukan oleh dosen validator Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd. I. pada tanggal 18 Februari 2025. Adapun hasil dari validasi materi terdapat dalam tabel 4.3 sebagai berikut:

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

No.	Indikator	Skor	
		Tse	Tsh
1.	Media melalui permainan sepak tekong yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria capaian pembelajaran.	5	5
2.	Kesesuaian materi dengan tingkatan Sekolah Dasar Kelas IV.	5	5
3.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	5

4.	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan lengkap.	4	5
5.	Media permainan sepak tekong ini dapat membantu siswa memahami materi sejarah perumusan Pancasila.	5	5
6.	Penyajian materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	4	5
7.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan.	5	5
8.	Kemudahan materi untuk di pahami oleh siswa.	5	5
9.	Keakuratan contoh gambar dengan materi.	5	5
<b>Jumlah</b>		<b>42</b>	<b>45</b>

Berdasarkan tabel diatas hasil validasi oleh materi memperoleh hasil dengan skor 42 dari skor maksimal 45. Indikator yang memperoleh nilai 5 berjumlah 6 indikator untuk indikator yang memperoleh nilai 4 berjumlah 3 indikator Adapun komentar atau saran yang diberikan oleh ahli materi tertera pada tabel 4. 4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4**

**Komentar dan Saran Ahli Materi**

No	Validator	Komentar dan Saran
1	Ahli Materi	1. Materi didalam buku panduan ditambah 2. Ditambah gambar-gambar

2) Validasi Ahli Media

Dalam validasi media ini dilakukan oleh dosen validator media yakni Bapak Muhammad Juanidi, M.Pd pada tanggal 25 Februari 2025. Adapun hasil validasi media terdapat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Media**

No	Indikator	Skor	
		Tse	Tsh
1.	Ketepatan media melalui permainan sepak tekong untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	4	5
2.	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi	5	5
3.	Bahan-bahan yang digunakan media melalui permainan sepak tekong tidak mudah rusak	5	5
4.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.	4	5
5.	Media permainan sepak tekong dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.	5	5
6.	Media permainan sepak tekong mudah digunakan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan	4	5
7.	Desain media teratur dan konsisten	5	5
8.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik	5	5
9.	Tulisan atau gambar mudah dibaca	5	5
10	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat.	4	5
<b>Jumlah</b>		<b>46</b>	<b>50</b>

Berdasarkan penyajian tabel diatas hasil uji validasi ahli media memperoleh skor total 46 dari skor maksimal 50. Terdapat 10 indikator, indikator yang memperoleh nilai 5 berjumlah 6 indikator dan indikator yang memperoleh nilai 4 berjumlah 4 indikator. Adapun komentar dan saran dari ahli media tertera pada tabel 4.6 sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Komentar dan Saran**

No	Validator	Komentar dan Saran
1	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Simbol persila atau lambang, pemilah warna harus match.</li> <li>2. Kertas atau bahan kartu lebih tebal.</li> <li>3. Pada sisi media belum ada gambar Pancasila</li> <li>4. Belum ada gambar tokoh perumusan pancasila pada media</li> <li>5. Pertanyaan hendaknya menggunakan barcode</li> <li>6. Wadah atau tempat media menggunakan yang layak dan estetik.</li> <li>7. Identitas media ditulis</li> <li>8. Kayu masih tampak, warna kurang.</li> </ol>

### 3) Validasi Ahli Pembelajaran

Dalam validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh wali kelas IV yakni Ibu Dessy Ana Lestari S.Pd selaku guru yang mengajar mata pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun hasil validasi pembelajaran terdapat dalam tabel 4.7 sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Validasi Angket Ahli Pembelajaran**

No	Indikator	Skor	
		Tse	Tsh
1.	Media melalui permainan sepak tekong yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria capaian pembelajaran.	4	5
2.	Kesesuaian materi dengan tingkatan Sekolah Dasar Kelas IV.	4	5
3.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5
4.	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan lengkap.	4	5

5.	Media permainan sepak tekong ini dapat membantu siswa memahami materi sejarah perumusan Pancasila.	5	5
6.	Penyajian materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	4	5
7.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan.	4	5
8.	Kemudahan materi untuk di pahami oleh siswa.	5	5
9.	Keakuratan contoh gambar dengan materi.	5	5
10.	Ketepatan media melalui permainan sepak tekong untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	4	5
11.	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi	4	5
12.	Bahan-bahan yang digunakan media melalui permainan sepak tekong tidak mudah rusak	4	5
13.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media	4	5
14.	Media permainan sepak tekong mudah digunakan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan	5	5
15.	Desain media teratur dan konsisten	5	5
16.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik	4	5
17.	Tulisan atau gambar mudah dibaca	5	5
18.	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat	4	5
19.	Media permainan sepak tekong dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.	5	5
<b>Jumlah</b>		<b>84</b>	<b>95</b>

#### 4. Hasil Implementasi

Pada tahapan implementasi dilaksanakan setelah proses pengembangan dan revisi dilakukan. Pada tahapan implementasi ini untuk menguji media permainan sepak tekong pada dikatakan efektif dan menarik yakni dengan cara melakukan ujian *pretest* dan *posttest*, dan angket respon siswa yang akan dibagikan. Pelaksanaan tahap implementasi ini dilakukan dengan satu kali uji coba. Dimana rangkaian tahapanya dilaksanakan dua kali pertemuan.

Awal pertemuan dilakukan pada tanggal 27 Februari 2025 dengan memberikan *pretest* kepada seluruh siswa disertai dengan observasi, wawancara dan pengisian angket validasi ahli materi.



**Gambar 4.11**  
**Pengisian Angket**

Pada pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 28 Februari 2025. Kegiatan yang dilakukan yakni uji coba skala besar dengan menggunakan strategi TGT. Siswa dibagi menjadi empat kelompok terdiri dari lima atau enam setiap kelompoknya. Dalam strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang terbagi menjadi lima fase, yaitu:

Fase pertama, penyajian materi yakni menyajikan materi tentang sejarah perumusan Pancasila dengan berbantuan media permainan sepak tekong yang edisi pengetahuan. Fase kedua, belajar kelompok pada fase ini siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang nantinya setiap perwakilan siswa akan menyepak bola dan mencatat dan mendiskusikan materi yang telah disampaikan guru.



**Gambar 4.12**  
**Uji Coba Media**

Fase ketiga dan keempat, games dan tournament yakni setiap 2 kelompok siswa akan bertanding melakukan permainan sepak tekong dengan mematuhi aturan dalam permainan. Fase terakhir, yakni memberikan penghargaan bagi kelompok yang tepat dan cepat dalam melakukan permainan sepak tekong.



**Gambar 4.13**  
**Uji Coba Media**

Setelah melakukan implementasi dilakuakn pengerjaan postest untuk mengetahui apakah media dapat meningkatkan keefektifan siswa dan angket respon siswa untuk mengetahui bagaimana kemenarikan media permainan sepak tekong. Adapun hasil respon siswa dan efektifias media sebagai berikut:

a. Respon siswa

Respon siswa didapatkan dengan cara peneliti menyebarkan angket yang nantinya diisi oleh siswa. Pengisian angket ini untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah menggunakan media yang telah dikembangkan.

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Respon Siswa**

No.	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal
1.	ARK	38	50
2.	ARAS	38	50
3.	AAB	50	50
4.	AS	40	50
5.	AKB	44	50
6.	BZFA	40	50
7.	DAZA	46	50
8.	FAP	45	50
9.	IARH	50	50
10.	KNMS	46	50
11.	KNRS	46	50
12.	LIT	40	50
13.	LZT	45	50
14.	MZQN	44	50
15.	MI	46	50
16.	MSH	46	50
17.	MAF	50	50
18.	NHLZ	39	50
19.	RGAP	46	50
20.	SMS	50	50
21.	UAPK	50	50
22.	VAM	46	50
<b>Jumlah</b>		985	1100

b. Uji efektifitas

Uji efektifitas ini dilaksanakan dengan menggunakan pengukuran nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengukur bagaimana kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media permainan sepak tekong. Sedangkan pemberian *posttest* dilakukan untuk mengukur bagaimana kemampuan siswa setelah diberikan media permainan sepak tekong.

Adapun hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Hasil Pretest dan Posttest**

No	Responden	Pretest	Posttest
1.	ARK	30	70
2.	ARAS	30	70
3.	AAB	40	100
4.	AS	30	70
5.	AKB	50	90
6.	BZFA	60	80
7.	DAZA	20	80
8.	FAP	10	80
9.	IARH	30	80
10.	KNMS	30	90
11.	KNRS	50	80
12.	LIT	30	80
13.	LZT	40	90
14.	MZQN	50	100
15.	MI	30	70
16.	MSH	40	90
17.	MAF	30	70
18.	NHLZ	60	100
19.	RGAP	20	70
20.	SMS	20	70
21.	UAPK	30	80
22.	VAM	20	70

## B. Analisis Data

### 1. Hasil Validasi Ahli

#### a. Hasil Validasi Ahli Materi

Data yang telah di isi oleh validator ahli materi yaitu Bapak Ubaidillah , M.Pd. I selaku dosen di PGMI UIN KHAS Jember. Kemudian di analisis guna mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini penyajian hasil data oleh ahli materi

**Tabel 4.10**  
**Data hasil validasi ahli materi**

No	Skor	Indikator	Tse
1.	5	1,2,5,7,8,9	30
2.	4	3,4,6	12
<b>Jumlah Skor</b>			<b>42</b>
<b>Skor Maksimal (Tsh)</b>			<b>45</b>
<b>Skor Presentase</b>			<b>93%</b>

Dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan

V : skor yang dicari

Tse: jumlah skor validasi

Tsh: jumlah skor maksimal

Sehinggal hasil perhitungan skor validasi materi sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{42}{45} \times 100\%$$

$$= 93\%$$

**Tabel 4.11**  
**Kriteria validasi produk**

Kriteria Validasi	Tingkatan Validasi
85,01%-100,00%	Sangat Valid
70,01%- 85,00%	Cukup Valid
50,01%- 70,00%	Kurang Valid
01,00-50,00%	Tidak Valid

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi, media permainan sepak tekong ini memperoleh hasil 93%. Dilihat dari tabel 4.11 kriteria validasi produk media permainan sepak tekong ini dikategorikan dengan “sangat valid” sehingga layak untuk di uji coba atau implementasikan.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Data yang telah di isi oleh validator ahli media yaitu Bapak Muhammad Juanidi, M.Pd selaku dosen di PGMI UIN KHAS Jember. Kemudian di analisis guna mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini penyajian hasil data oleh ahli materi:

**Tabel 4.12**  
**Data hasil validasi ahli materi**

No	Skor	Indikator	Tse
1.	5	2,3,5,7,8,9	30
2.	4	1,4,6,10	16
<b>Jumlah Skor</b>			<b>46</b>
<b>Skor Maksimal (Tsh)</b>			<b>50</b>
<b>Skor Presentase</b>			<b>92%</b>

Dianalisis menggunakan rumus sebagai beriku:

$$V_{ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan

V : skor yang dicari

Tse: jumlah skor validasi

Tsh: jumlah skor maksimal

Sehinggal hasil perhitungan skor validasi materi sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$= 92\%$$

**Tabel 4.13**

**Kriteria validasi produk**

Kriteria Validasi	Tingkatan Validasi
85,01%-100,00%	Sangat Valid
70,01%- 85,00%	Cukup Valid
50,01%- 70,00%	Kurang Valid
01,00-50,00%	Tidak Valid

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi, media permainan sepak tekong ini memperoleh hasil 92%. Dilihat dari tabel 4.13 kriteria validasi produk media permainan sepak tekong ini dikategorikan dengan “sangat valid” sehingga layak untuk di uji coba atau implementasikan.

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Data yang telah di isi oleh validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Dessy Ana Lestari, S.Pd selaku guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Riyadlus Sholihien Jember. Kemudian di analisis guna mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini penyajian hasil data oleh ahli pembelajaran:

**Tabel 4.14**  
**Data hasil validasi ahli materi**

No	Skor	Indikator	Tse
1.	5	4,5,8,9,14,15,17,19	40
2.	4	1,2,4,6,7,10,11,12,13,16,18	44
<b>Jumlah Skor</b>			<b>84</b>
<b>Skor Maksimal (Tsh)</b>			<b>95</b>
<b>Skor Presentase</b>			<b>88%</b>

Dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan

V : skor yang dicari

Tse: jumlah skor validasi

Tsh: jumlah skor maksimal

Sehinggal hasil perhitungan skor validasi materi sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{84}{95} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

**Tabel 4.15**

**Kriteria validasi produk**

Kriteria Validasi	Tingkatan Validasi
85,01%-100,00%	Sangat Valid
70,01%- 85,00%	Cukup Valid
50,01%- 70,00%	Kurang Valid
01,00-50,00%	Tidak Valid

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi, media permainan

sepak tekong ini memperoleh hasil 88%. Dilihat dari tabel 4.13

kriteria validasi produk media permainan sepak tekong ini dikategorikan dengan “sangat valid”.

## 2. Analisis Kelayakan

### a. Analisis Data Angket Validator Ahli

Analisis data kelayakan media ini didasari oleh hasil validasi dari para ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Adapun ahli materi yaitu Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I, ahli media yaitu Bapak Muhammad Juanidi M.Pd, ahli pembelajaran yaitu Ibu Desyy Ana Lestari S.Pd. selaku wali kelas IV MI Riyadlus Sholehien. Berikut merupakan hasil penilaian dari para ahli

**Tabel 4.16**  
**Hasil Rata-Rata Persentase Validator**

No.	Validator	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	93%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	92%	Sangat Valid
3.	Ahli Pembelajaran	88%	Sangat Valid
<b>Rata-rata persentase</b>		<b>90,52</b>	<b>Sangat Valid</b>

### b. Analisis Hasil Uji Respon Siswa

Media permainan sepak tekong setelah melalui tahapan validasi dari para ahli dan sudah dikatakan layak selanjutnya akan dilakukan uji coba guna mengetahui bagaimana respon siswa. Media permainan sepak tekong akan diuji coba pada peserta didik kelas IV MI Riyadlus Sholehien yang berjumlah 22 siswa.

**Tabel 4.17**  
**Hasil Uji Respon Siswa**

No.	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	ARK	38	50	76%	Baik
2.	ARAS	38	50	76%	Baik
3.	AAB	50	50	100%	Sangat Baik
4.	AS	40	50	80%	Baik
5.	AKB	44	50	88%	Sangat Baik
6.	BZFA	40	50	80%	Baik
7.	DAZA	46	50	92%	Sangat Baik
8.	FAP	45	50	90%	Sangat Baik
9.	IARH	50	50	100%	Sangat Baik
10.	KNMS	46	50	92%	Sangat Baik
11.	KNRS	46	50	92%	Sangat Baik
12.	LIT	40	50	80%	Baik
13.	LZT	45	50	90%	Sangat Baik
14.	MZQN	44	50	88%	Sangat Baik
15.	MI	46	50	92%	Sangat Baik
16.	MSH	46	50	92%	Sangat Baik
17.	MAF	50	50	100%	Sangat Baik
18.	NHLZ	39	50	78%	Baik
19.	RGAP	46	50	92%	Sangat Baik
20.	SMS	50	50	100%	Sangat Baik
21.	UAPK	50	50	100%	Sangat Baik
22.	VAM	46	50	92%	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		985	1100	<b>89,55 Sangat Valid</b>	
<b>Rata-rata</b>		44,77	50		

Setelah siswa mengisi angket respon siswa, kemudian hasil dari data pada tabel 4.15 akan di analisis sehingga memperoleh nilai 89,55% dengan cara sebagai berikut:

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

$$V - pg = \frac{985}{110} \times 100\%$$

$$= 89,55\%$$

Berdasarkan nilai persentase yang diperoleh yakni 89.55% dapat dikategorikan dengan kriteria sangat valid, sehingga dapat diidentifikasi respon siswa terhadap media permainan sepak tekong ini sangat baik

### 3. Analisis Hasil Uji Efektivitas

Pada tahapan implementasi dilakukan *pretest* dan *posttest* guna untuk mengetahui keefektifan dari media yang telah dikembangkan yaitu media permainan sepak tekong. Kemudian hasil nilai *pretest* dan *posttest* akan diuji menggunakan uji *N-Gain* untuk melihat apakah adanya peningkatan hasil belajar siswa antara setelah dan sebelum digunakannya media permainan sepak tekong. Adapun hasil uji *N-Gain* sebagai berikut:

**Tabel 4. 18**  
**Hasil Uji N-Gain**

No.	Responden	X	y	y-x	100-x	G	Skor N-Gaim(%)
1.	ARK	30	70	40	70	0,57	57
2.	ARAS	30	70	40	70	0,57	57
3.	AAB	40	100	60	60	1,00	100
4.	AS	30	70	40	70	0,57	57
5.	AKB	50	90	40	50	0,80	80
6.	BZFA	60	80	20	40	0,50	50
7.	DAZA	20	80	60	80	0,75	75
8.	FAP	10	80	70	90	0,78	78
9.	IARH	30	80	50	70	0,71	71
10.	KNMS	30	90	60	70	0,85	85
11.	KNRS	50	80	30	50	0,60	60
12.	LIT	30	80	50	70	0,71	71
13.	LZT	40	90	50	60	0,83	83
14.	MZQN	50	100	50	50	1,00	100
15.	MI	30	70	40	70	0,57	57
16.	MSH	40	90	50	60	0,83	83
17.	MAF	30	70	40	70	0,57	57
18.	NHLZ	60	100	40	40	1,00	100

19.	RGAP	20	70	50	80	0,62	62
20.	SMS	20	70	50	80	0,62	62
21.	UAPK	30	80	50	70	0,71	71
22.	VAM	20	70	50	80	0,62	62
<b>Jumlah</b>		<b>750</b>	<b>1.780</b>	<b>1.030</b>	<b>1.450</b>	<b>0,71</b>	<b>0,71</b>

Keterangan

$x$  = skor *pretest*

$y$  = skor *postest*

100 = skor maksimum

$G$  = skor *N-Gain*

Untuk mengetahui keefektifan media permainan sepak tekong maka dilakukannya uji *N-gain* sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S. Postes - S. Pretes}{S. Ideal - S. Pretes}$$

$$N - Gain = \frac{1.780 - 750}{2.200 - 750}$$

$$= 0,71$$

Dengan tabel kategori *N- Gain*:

**Tabel 4.19**  
**Kategori N-Gain**

Indeks N-Gain (%)	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 50	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* memperoleh nilai sebesar 0,71 yang

dimana pada tabel 4.17 menunjukkan kriterian cukup efektif. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan sepak tekong ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran

## 5. Hasil Evaluasi

Pada tahapan evaluasi ini berada ditahapan paling akhir yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dari penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil uji coba media permainan sepak tekong ini, hasil respon siswa yang menggunakan rumus skala *likers* memperoleh nilai sebanyak 89,55% dengan kriteria baik. Sedangkan hasil belajar siswa berdasarkan perbandingan nilai *pretest* yang memperoleh jumlah 750 dan *posttest* yang memperoleh nilai 1.750 mengalami peningkatan. Untuk skor N-Gain memperoleh nilai sejumlah 0,71 yang media permainan sepak tekong berada pada tingkatan yang sedang dan cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa media permainan sepak tekong ini dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran.

### C. Revisi Produk

Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang telah dikembangkan sesuai dengan saran dan komentar dari para ahli.

Berikut adalah hasil dari revisi produk mulai sebelum hingga setelah revisi:

**Tabel 4.20**

#### Revisi Produk

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Poin Revisi
1.			Buat buku panduan yang didalamnya terdapat materi sejarah

			<p>perumusan pancasila.</p>
2.			<p>Menganti kalimat pertanyaan menjadi barcode.</p>
3.			<p>Latar balok setiap lambang sila pancasila harus sesuai. Lebih banyak gambar seperti gambar garuda dan tokoh yang merumuskan pancasila.</p>
4.			<p>Kartu jawaban diganti menggunakan kertas yang lebih tebal.</p>

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

##### 1. Produk Hasil Pengembangan Media Permainan Sepak Tekong

Penelitian dan pengembangan media ini menghasilkan suatu produk yakni media pembelajaran yang diadaptasi dari sebuah permainan tradisional Indonesia yang bernama sepak tekong. Media ini berupa permainan sepak tekong yang berbentuk balok susun terdiri dari 10 balok. Balok-balok ini terdiri dari dua edisi. Edisi yang pertama yaitu brain yang dalam setiap sisi balok terdapat materi tentang sejarah perumusan Pancasila. Balok edisi kedua bernama query yang disisi belakang balok terdapat pertanyaan tentang sejarah perumusan pancasila. Materi dan pertanyaan itu berupa *barcode*. Selain balok terdapat kartu pertanyaan yang nantinya akan dicocokkan dengan pertanyaan-pertanyaan yang diperoleh oleh siswa. Untuk strategi yang digunakan dalam menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan yakni TGT (*Teams Games Tournament*). Adanya analisis pada pengembangan media permainan sepak tekong ini untuk menyoroti karakteristik media. Evaluasi akan dilakukan dan dipertimbangkan pada aspek konten dan elemen desain produk.

a. Aspek Materi

Pada tahapan pengembangan media pembelajaran aspek materi sangat penting untuk memastikan ketepatan materi yang akan disampaikan. Materi pembelajaran ini digunakan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Apabila dalam penyampaian materi guru masih sulit untuk memahami tentang materi yang akan diajarkan. Maka guru perlu memahami lebih luas dan menguasai tentang materi pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil pendidikan.<sup>30</sup>

Materi pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media permainan sepak tekong yakni sejarah perumusan Pancasila yang mana aspek materi ini lebih kepada sejarah lahirnya Pancasila. Adapun tujuan pembelajaran dari materi sejarah perumusan Pancasila sebagai berikut: 1) Peserta didik mampu memahami proses perumusan Pancasila 2) Peserta didik dapat memahami siapa saja yang menyampaikan gagasan rumusan Pancasila, 3) Peserta didik dapat mengidentifikasi tokoh- tokoh yang terlibat dalam proses perumusan Pancasila. Lalu selanjutnya, penilain oleh ahli materi yang memperoleh nilai sebesar 93% yang mana dapat di simpulkan materi yang terdapat dalam media permainan sepak

---

<sup>30</sup> Tristia Meileiena, *Penerapan Model Teams Games Tournaments Pada Pembelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Di Madrasah Aliyah Raudlatul Ulum, IAIN Kerinci* 2023

tekong dikategorikan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran disekolah.

b. Aspek Desain Produk

Kajian tentang produk media permainan sepak tekong yaitu sebagai berikut:

1) Bentuk

Suatu benda yang wujudnya nyata dan bentuknya dapat dilihat secara keseluruhan dan nyata oleh panca indra disebut bentuk. Bentuk memiliki peranan yang sangat dalam membuat suatu karya sehingga dapat memberikan komposisi agar karya dapat terlihat menarik<sup>31</sup>.

Berdasarkan teori di atas dalam memilih bentuk media perlunya pertimbangan yang matang oleh karena itu peneliti memilih bentuk balok dimana bentuk ini mudah untuk disusun menjadi menara.

2) Warna

Warna merupakan unsur visual pertama yang digunakan secara baik untuk menghasilkan hasil yang tepat. Dari warna, kita dapat memberikan kesan penekanan atau menciptakan kesatuan. Warna dapat meningkatkan realitas dari objek atau

situasi, membuat perbandingan antara objek dan menghasilkan respon emosi tertentu<sup>32</sup>.

Berdasarkan teori tersebut peneliti memilih menggunakan cerah pada balok seperti merah, biru, hijau, kuning untuk menciptakan suasana ceria dan menyenangkan dan warna-warna tersebut dapat meningkatkan keaktifan anak-anak dan membuat lebih fokus dalam pembelajaran. Untuk warna setiap latar belakang gambar persila menyesuaikan dengan warna yang telah ada pada buku yakni hitam, merah, putih. Untuk warna pada kotak penyimpanan berwarna putih karena warna balok-balokn sudah berwarna sehingga akan menjadi *balance*.

### 3) Gambar Ilustrasi

Gambar ilustrasi adalah segala sesuatu yang dijabarkan dan mengalir yang memungkinkan meningkatkan pesan, yang dapat menghidupkan pikiran, perasaan dan keinginan siswa.<sup>33</sup> Dengan menggunakan gambar yang berwarna-warni dan disajikan dengan sesuai tingkatan dan kemampuan anak dapat menumbuhkan semangat siswa.<sup>34</sup> Dari ilustrasi dan gambar

---

<sup>32</sup> Nino Indrianto, *Rancangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Interdisipliner Di Perguruan Tinggi*, Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya, 2019

<sup>33</sup> Witjaksono, M. Dimas Y. 2017. “*Penggunaan Media Gambar Ilustrasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan Peserta Didik Kelas III MIN 7 Bandar Lampung*”. Skripsi. Lampung. IAIN Raden Intan. 2021

<sup>34</sup> Ina Magdalena dkk, *Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi*, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 2 (2021)

siswa dapat lebih mudah memahami materi karena otak lebih cepat memproses visual dari pada teks.

## **2. Hasil Uji Coba Produk Pengembangan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di MI riyadlus Sholihien Jember**

### **a. Kelayakan Produk Pengembangan Media Permainan Sepak Tekong**

Pengembangan media permainan sepak tekong telah didesain untuk kelas IV SD/MI yang diselaraskan dengan materi sejarah perumusan Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam proses pengembangan, penelitian ini menggunakan model ADDIE. Setelah media pembelajaran didesain maka tahapan selanjutnya yakni validasi para ahli, validasi para ahli ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media yang telah dikembangkan kemudian akan diimplementasikan kepada siswa.

Adapaun validasi dari para ahli sebagai berikut: hasil validasi dari ahli materi memperoleh nilai 42 dari 45 dengan persentasi 93%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi dalam media ini sudah sangat layak. Revisi dari ahli materi yakni menambah materi didalam buku panduan dan ditambah gambar-gambar tokoh perumus pancasila.

Validasi dari ahli media memperoleh hasil 46 dari 50 dengan nilai persentase 92% yang dikategorikan sangat layak. Revisi dari ahli media yakni 1) Simbol persila atau lambang, pemilah warna harus match, 2) Kertas atau bahan kartu lebih tebal, 3) Pada sisi media belum ada gambar Pancasila dan tokoh perumus pancasila, 4) Pertanyaan hendaknya menggunakan barkode, 5) Wadah atau tempat media menggunakan yang layak dan estetik, 6) Identitas media hendaknya jelas dan, 7) Warna pada balok masih kurang tebal.

Setelah melalui tahapan validasi dari para ahli akan dilanjutkan pada tahapan implementasi media pembelajaran permainan sepak tekong yang telah dianggap layak. Uji coba media pembelajaran dilakukan satu kali percobaan. Validasi dari ahli materi yaitu oleh wali kelas IV memperoleh hasil 84 dari 95 dengan nilai presentase 88% . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan sepak tekong ini dikategorikan sangat layak.

Apabila dibandingkan dengan peneliti terdahulu yakni penelitian dari Novita Mila Suryani yang memperoleh hasil validasi dari ahli materi 79,54% dikategorikan layak dan dari validasi media memperoleh nilai 83,82% yang dikategorikan sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan dari beberapa paparan diatas bahwa media permainan sepak tekong yang sudah dikembangkan dapat

dikatakan layak untuk diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran.

**b. Keefektifan Pengembangan Media Permainan Sepak Tekong.**

Kefektifan media permainan sepak tekong didapatkan dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV MI Riyadlus Sholihien. Pemberian soal *pretest* dilakukan sebelum penerapan media permainan sepak tekong dengan memperoleh nilai rata-rata 34,09. Pemberian soal *posttest* dilakukan setelah penerapan media permainan sepak tekong dengan memperoleh nilai rata-rata 80,91. Nilai tersebut dapat diketahui bahwa nilai *posttest* lebih besar dari pada nilai *pretest*.

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* memperoleh hasil nilai 0.71 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang cukup efektif antara sebelum dan sesudah dikenai oleh media permainan sepak tekong.

**c. Respon Siswa dalam Pengembangan Media Permainan Sepak Tekong.**

Respon siswa didapatkan dari pengisian angket yang dibagikan kepada siswa yang berisi bagaimana tanggapan siswa terhadap pengembangan media permainan sepak tekong yang nantinya akan di analisis oleh peneliti dengan menggunakan data kuantitatif.

Untuk respon siswa dilakukan uji coba pada siswa kelas IV yang berjumlah 22 anak dengan mengisi angket respon siswa yang

memperoleh hasil 89,55% yang dapat disimpulkan bahwa media permainan sepak tekong dikategorikan sangat layak.

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

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran dalam pemanfaatan produk dalam pengembangan media permainan sepak tekong ialah sebagai berikut :

- a. Media permainan sepak tekong ini dapat digunakan atau dimanfaatkan pendidik sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran lebih kondusif dan aktif.
- b. Media permainan sepak tekong ini dapat digunakan dan dimanfaatkan siswa sebagai salah satu sumber belajar tambahan dalam proses pembelajaran.

### **2. Diseminasi Produk**

Media permainan sepak tekong dikembangkan untuk diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV khususnya pada materi sejarah perumusan Pancasila . Media ini dapat digunakan seluruh jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah manapun dengan menyesuaikan pada kebutuhan karakteristik siswa, materinya dan kebutuhan dalam pembelajaran suatu lembaga. Media ini dapat juga digunakan sebagai alternatif lain bagi sekolah yang terbatas terkait ketersediaan proyektor.

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media permainan sepak tekong dikembangkan untuk kelas IV pada materi pendidikan Pancasila dengan materi sejarah pendidikan pancasila. Namun, media ini dapat dikembangkan dengan mata pelajaran lain atau materi lain. Media ini juga dapat dikembangkan berdasarkan jenjang sekolah dan kemajuan zaman.

### C. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengemabngan yang telah dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember yaitu mengembangkan media pembelajaran melalui permainan sepak tekong pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, diantaranya:

1. Media permainan sepak tekong ini adalah media yang dikembangkan melalui adaptasi dari permainan tradisonal yang kemudian menjadi media pembelajaran yang didalamnya terdapat materi dan pertanyaan tentang sejarah perumusan Pancasila untuk kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementase dan evaluasi.
2. Kelayakan dari pengembangan media pemnelajaran melalui permainan sepak tekong memperoleh hasil nilai rata-rata dari 3 validator adalah 90,52% yang berarti media ini sangat layak. Untuk hasil respon siswa melalui pengisian angket memperoleh hasil 89,55% dengan kriteria sangat baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alti Rahmi Mudia dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. (Sumatera Barat: PT.Global Eksekutif Teknologi), 4
- Aulia Naza Syawa. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Kargosepa (Kartu Bingo Sejarah Pancasila) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD*. Skripsi (S1). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Akbar Sa'dun. 2016. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*(Bandung:Remaja Rosdakarya), 83
- Batubara Hamdan Husein. 2021. *Media Pembelajaran MI/SD*, (Semarang:Graha Edu), 15
- Dwi Mulyanti, Winarno. 2023. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Lukis Realis Kelas XI Di SMK Negeri 12 Surabaya, *Jurnal Seni Rupa*, Vol. 11, No. 1, 123.136.
- Cahyati Sri, Siti Nurjanah, Ali Usaman, Pendidikan Pancasila. 2023. (Jakarta, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi)
- Cahyani Ani. 2019 *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, (Banjarmasin: Laksita Indonesia)
- Febriandi. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pendekatan scientific dengan Pembelajaran Cooperative Learning padasiswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School*, Vol.3, 29-37.
- Fitriyah Nurcahyani, Basori, M., & Sahari, S. (2023, August). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Materi Pancasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*. Vol. 6, 1429-1435.
- Ina Magdalena dkk.2021. Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*.Vol. 3, No. 2.
- Indrianto Nino. 2019. *Rancangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Interdisipliner Di Perguruan Tinggi*, Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya.
- Isti Lailia Arditya, Agustini Sug, Arik Agus Wardoyo. 2020. Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol.4, No. 1, 2614-4417
- Kristanto Andi.2016. *Media Pembelajaran*. (Surabaya:Bintang Surabaya), 3.
- Kementerian Agama RI. 2019. *Al-Quran dan Terjemah Edisi Penyempurnaan 2019* (Jakarta:Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an) digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2022. Capaian Pembelajaran. [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/033\\_H\\_KR\\_2022-Salinan-SK-Kabandan-tentang-Perubahan-SK-008-tentang-Capaian-Pembelajaran.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/033_H_KR_2022-Salinan-SK-Kabandan-tentang-Perubahan-SK-008-tentang-Capaian-Pembelajaran.pdf)
- Lailia Arditya Isti, Agustini Sug, Arik Agus Wardoyo. 2020. Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.4, No. 1, 2614-4417.
- Lestari Aprida. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Galaceng Di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*. Skripsi (S1). Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Elis Maryanti dkk. 2021. Pengembangan Media Board Games berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol.5, No.5,2021, 4212-4226.
- Maratus Awal S, Mumun Nurmilawati. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Kearifan lokal Pada Materi Keberagaman Budaya Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Sukoharjo. *Prosiding Semina8r Nasional Sains, Kesehatan dan Pembelajaran*, Vol.4, No.4, 700-705
- Meileiena Tristia. 2023. *Penerapan Model Teams Games Tournaments Pada Pembelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Di Madrasah Aliyah Raudlatul Ulum*, IAIN Kerinci.
- Muslima Ika Fatul. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII MTS Al-Usmani Bondowoso*. Skripsi (S1). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achamd Siddiq Jember.
- Nurfadhillah Septy. 2021. *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: Tim CV Jejak), 10.
- Pratiwi Luh Della Suci. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbantu Panduan Model Picture and Picture pada Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar*. Thesis, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Safitri Jihan. 2021. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember*. Skripsi (S1), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Syafrida Hafni Sahir. 2021. *Metodologi Penelitian* (Medan: Penerbit KBM Indonesia) 43-45
- Slamet Fayrus Abadi Slamet. 2022. *Model Penelitian dan Pengembangan*, (Malang:IAIN Kalijogo Malang), 25

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* (Bandung: Alfabeta), 297.
- Sukiman. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pusataka Insan Madani)78
- Suryani Novita Mila. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional “Gaprek Kaleng” Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.06, No.3, 219-228.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.Vol. 2, No. 2, 103-114.
- Tasiah Nadia. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Pemahaman Literasi Baca Peserta Didik Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Skripsi (S1), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Witjaksono, M. Dimas Y. 2021. “*Penggunaan Media Gambar Ilustrasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan Peserta Didik Kelas III MIN 7 Bandar Lampung*”. Skripsi. Lampung. IAIN Raden Intan. 2021



## Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

**PERNYATAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewinta Arica Malis  
NIM : 214101040014  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang dikutip di dalam naskah ini serta disebutkan dalam sumber kutipan di daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka peneliti bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Jember, 12 Mei 2025  
Saya yang menyatakan

  
**Dewinta Arica Malis**  
NIM.214101040014

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 2: MATRIKS DAN PENGEMBANGAN

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	TUJUAN PENELITIAN	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	ALUR PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Sepak Tekong Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Riyadlus Sholihien	<p>1. Bagaimana kevalidan Pengembangan Media Berbasis Permainan Sepak tekong Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember ?</p> <p>2. Bagaimana keefektifan Pengembangan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Pada Materi</p>	<p>1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kevalidan Pengembangan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.</p> <p>2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan Media Berbasis Permainan Sepak Tekong Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Pada Materi</p>	<p>1. Bahan rujukan</p> <p>a. Buku pustaka</p> <p>b. Rujukan lain.</p> <p>2. Informan</p> <p>a. Guru.</p> <p>b. Siswa kelas IV</p> <p>3. Validasi</p> <p>a. Ahli materi.</p> <p>b. Ahli media</p> <p>c. Ahli pembelajaran</p> <p>4. Uji coba produk kepada siswa.</p>	<p>1. Jenis Penelitian R&amp;D</p> <p>2. Prosedur Pengembangan Model ADDIE</p> <p>3. Uji coba pengembangan:</p> <p>a. Desain uji coba berupa media permainan sepak tekong.</p> <p>b. Subjek uji coba: Dosen UIN KHAS Jember, guru kelas IV MI Riyadlus Sholihien dan Siswa kelas IV MI Riyadlus Sholihien Jember.</p> <p>4. Teknik Analisis Data:</p> <p>a. Analisis kelayakan.</p> <p>b. Analisis keefektifan</p> <p>c. Analisis respon siswa</p>	<p>1. Tahapan analisis</p> <p>a. Analisis permasalahan</p> <p>b. Analisis kerja</p> <p>c. Analisis kebutuhan</p> <p>2. Tahapan Perencanaan.</p> <p>a. Menentukan tujuan pembelajaran.</p> <p>b. Mempertimbangkan strategi yang cocok</p> <p>c. Merancang media dengan menyesuaikan materi.</p> <p>3. Tahapan pengembangan</p> <p>a. Validasi para ahli</p> <p>4. Tahapan implementasi</p> <p>a. Melakukan uji coba media permainan sepak tekong</p> <p>5. Evaluasi</p> <p>a. Evaluasi yang dilakukan disetiap tahap pengembangan</p>

	<p>Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember ?</p> <p>3. Bagaimana respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sepak Tekong Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember ?</p>	<p>Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.</p> <p>3. Untuk mengetahui respons siswa terdapat Media Berbasis Permainan Sepak Tekong Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.</p>			
--	--	--	---	--	--

## Lampiran 3: Validasi Ahli Materi

## LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan  
 Judul : Pengembangan Media Melalui Permainan Sepak Tekong  
 Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi  
 Perumusan Pancasila Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah  
 (MI) Riyadlus Sholihien Jember.  
 Dosen Validator : Dr. Ubaidillah, M.Pd. I.  
 Peneliti : Dewinta Arica Malis.  
 NIM : 214101040014  
 Tanggal : 18 Februari

## A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan Pengembangan Media Melalui Permainan Sepak Tekong. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (√) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
  - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
  - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
  - 3 = Cukup
  - 4 = Setuju/Baik
  - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila 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.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terima kasih.

**B. Instrumen Angket Penilaian**

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media melalui permainan sepak tekong yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria capaian pembelajaran.					✓
2.	Kesesuaian materi dengan tingkatan Sekolah Dasar Kelas IV.					✓
3.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
4.	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan lengkap.				✓	
5.	Media permainan sepak tekong ini dapat membantu siswa memahami materi sejarah perumusan Pancasila.					✓
6.	Penyajian materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran				✓	
7.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan.					✓
8.	Kemudahan materi untuk di pahami oleh siswa.					✓
9.	Keakuratan contoh gambar dengan materi.					✓

**A. Komentar dan Saran**

- Materi lebih pada gambar
- gambar akurat

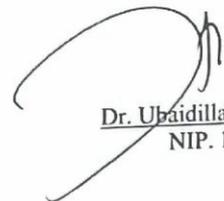
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**B. Kesimpulan**

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

\*) Lingkari salah satu

Jember, 18 Februari 2025  
Ahli Materi



Dr. Ubaidillah, M.Pd.I.  
NIP. 19



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 4: Validasi Media sebelum revisi

## LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan  
 Judul : Pengembangan Media Melalui Permainan Sepak Tekong  
 Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi  
 Perumusan Pancasila Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah  
 (MI) Riyadlus Sholihien Jember.  
 Dosen Validator : Muhammad Juanidi, M.Pd.  
 Peneliti : Dewinta Arica Malis.  
 NIM : 214101040014  
 Tanggal : 03 Februari

## A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan Pengembangan Media Melalui Permainan Sepak Tekong. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
  - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
  - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
  - 3 = Cukup
  - 4 = Setuju/Baik
  - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila 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.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

### B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan media melalui permainan sepak tekong untuk digunakan sebagai media pembelajaran.		✓			
2.	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi			✓		
3.	Bahan-bahan yang digunakan media melalui permainan sepak tekong tidak mudah rusak				✓	
4.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.			✓		
5.	Media permainan sepak tekong dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.				✓	
6.	Media permainan sepak tekong mudah digunakan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan				✓	
7.	Desain media teratur dan konsisten				✓	
8.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik				✓	
9.	Tulisan atau gambar mudah dibaca			✓		
10	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat.			✓		

### C. Komentar dan Saran

- 1) Simbol Persija / Lambang, Penulisan warna harus Match
- 2) Kertas / bahan kartu lebih diperkuat saja (kertas domino)
- 3-) Pada sisi Media belum ada gambar pancasila
- 4) belum ada gambar tokoh Pada Perumur Pancasila Pada Media
- 5-) Saran Pertanyaan hendaknya menggunakan barcode
- 6) wadah / tempat media gunakan yang layak dan estetis Identitas Media ditulis, kayu masih nampak warna kuning

**D. Kesimpulan**

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

\*) Lingkari salah satu

Jember, 03 Februari 2025  
Ahli Media



Muhammad Junaidi M.Pd.  
NIP. 198211192023211011



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 5: Validasi Media Setelah Revisi

**LEMBAR ANGGKET VALIDASI AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Judul : Pengembangan Media Melalui Permainan Sepak Tekong  
Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi  
Perumusan Pancasila Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah  
(MI) Riyadlus Sholihien Jember.

Dosen Validator : Muhammad Juanidi, M.Pd.

Peneliti : Dewinta Arica Malis.

NIM : 214101040014

Tanggal : 26 Februari

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan Pengembangan Media Melalui Permainan Sepak Tekong. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
  - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
  - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
  - 3 = Cukup
  - 4 = Setuju/Baik
  - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila 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.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

### B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan media melalui permainan sepak tekong untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				✓	
2.	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi					✓
3.	Bahan-bahan yang digunakan media melalui permainan sepak tekong tidak mudah rusak					✓
4.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.				✓	
5.	Media permainan sepak tekong dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.					✓
6.	Media permainan sepak tekong mudah digunakan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan				✓	
7.	Desain media teratur dan konsisten					✓
8.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik					✓
9.	Tulisan atau gambar mudah dibaca					✓
10.	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat.					✓

### C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

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

\*) Lingkari salah satu

Jember, 27 Februari 2025

Ahli Media



Muhammad Junaidi M.Pd.  
NIP. 198211192023211011



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 6: Validasi Ahli Pembelajaran

**LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Judul : Pengembangan Media Melalui Permainan Sepak Tekong  
Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi  
Perumusan Pancasila Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah  
(MI) Riyadlus Sholihien Jember.

Validator : Dessy Ana Lestari, S.Pd,

Peneliti : Dewinta Arica Malis.

NIM : 214101040014

Tanggal :

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu selaku ahli pembelajaran terhadap kelayakan Pengembangan Media Melalui Permainan Sepak Tekong. Dimohon kesediaan Ibu memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (√) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
  - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
  - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
  - 3 = Cukup
  - 4 = Setuju/Baik
  - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila 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.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan .

5. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

**B. Instrumen Angket Penilaian**

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media melalui permainan sepak tekong yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria capaian pembelajaran.				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan tingkatan Sekolah Dasar Kelas IV.				✓	
3.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
4.	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan lengkap.				✓	
5.	Media permainan sepak tekong ini dapat membantu siswa memahami materi sejarah perumusan Pancasila.					✓
6.	Penyajian materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran				✓	
7.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan.				✓	
8.	Kemudahan materi untuk di pahami oleh siswa.					✓
9.	Keakuratan contoh gambar dengan materi.					✓
10.	Ketepatan media melalui permainan sepak tekong untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				✓	
11.	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi				✓	
12.	Bahan-bahan yang digunakan media melalui permainan sepak tekong tidak mudah rusak				✓	
13.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media				✓	
14.	Media permainan sepak tekong mudah					✓

	yang lama dalam menyimpan media saat digunakan					
15.	Desain media teratur dan konsisten					✓
16.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik				✓	
17.	Tulisan atau gambar mudah dibaca					✓
18.	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat				✓	
19.	Media permainan sepak tekong dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.					✓

#### C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

#### D. Kesimpulan

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

\*) Lingkari salah satu

Jember, 27 Februari 2025  
Ahli Pembelajaran

  
Dessy Ana Lestari S. Pd.



## Lampiran 8: Respon Siswa

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Judul : Pengembangan Media Melalui Permainan Sepak Tekong  
Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi  
Perumusan Pancasila Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah  
(MI) Riyadlus Sholihien Jember.

Siswa : *Kelompok 1*  
Peneliti : Dewinta Arica Malis. *Kelompok 1* *muhammad fahimah*

NIM : 214101040014

Tanggal :

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohon untuk memberikan tanda *Checklist* (√) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik  
2 = Tidak Setuju/Tidak Baik  
3 = Cukup  
4 = Setuju/Baik  
5 = Sangat Setuju/Sangat Baik

**B. Instrumen Angket Penilaian**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan pada Medi permainan sepak tekong ini sangat menarik.					√
2.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada Media melalui permaian sepak tekong ini mudah dibaca.					√
3.	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Media permaian sepak tekong.				√	
4.	Gambar yang digunakan di dalam media permainan sepak tekong					√

	sangat jelas.						
5.	Bahasa yang digunakan dalam Media permainan sepak tekong ini mudah dipahami.						✓
6.	Media permainan sepak tekong ini mudah digunakan.						✓
7.	Materi yang terdapat dalam media permainan sepak tekong sesuai dengan yang pelajari di sekolah.			✓			
8.	Media permainan sepak tekong membuat lebih bersemangat dalam belajar materi sejarah permusan Pancasila.						✓
9.	Dengan menggunakan Media permainan sepak tekong ini membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan.						✓
10.	Media permainan sepak tekong mempermudah dalam memahami materi sejarah perumusan Pancasila.			✓			

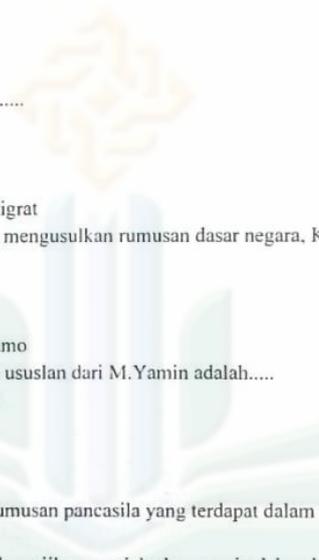


Lampiran 9: Salah Satu Hasil *Pretest* Siswa

Nama: F 21221 sk,rs 201

Kelas:

1. Dokuritzu Junbi Cosakai adalah sebuah istilah dalam bahasa Jepang untuk.....
  - a. Piagam Jakarta
  - b. Pancasila
  - c. PPKI
  - d. BPUPKI
2. BPUPKI terbentuk pada tanggal .....
  - a. 10 April
  - b. 13 Mei
  - c. 29 April
  - d. 30 Januari
3. Pada tanggal berapa sidang pertama BPUPKI.....
  - a. 21 Mei- 22 Mei
  - b. 29 April- 1 Juni
  - c. 1 April- 2 April
  - d. 13 Mei- 12 Mei
4. Siapa ketua dari BPUPKI.....
  - a. Moh.Hatta
  - b. Soepomo
  - c. Soekarno
  - d. Rajiman Wedyodinigrat
5. Siapa saja para tokoh yang mengusulkan rumusan dasar negara, Kecuali.....
  - a. R.P Soroso
  - b. M.Yamin
  - c. Soekarno
  - d. Ki Bagus Hadikusumo
6. Berikut merupakan butiran usulan dari M.Yamin adalah.....
  - a. Mufakat demokrasi
  - b. Peri kebangsaan
  - c. Musyawarah
  - d. Keadilan sosial
7. Yang merupakan butiran rumusan pancasila yang terdapat dalam naskah piagam Jakarta.....
  - a. Ketuhanan dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya
  - b. Peri kemanusiaan
  - c. Musyawarah mufakat
  - d. Peri ketuhanan

  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

8. Pada tanggal berapa PPKI melaksanakan sidang pertama.....
- a. 1 Mei
  - b. 9 Agustus
  - c. 18 Agustus
  - d. 29 April
9. Apa kepanjangan dari PPKI.....
- a. Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia
  - b. Panitia Sembilan
  - c. Panitia Perpisahan Kecil Indonesia
  - d. Panitia Kecil
10. Siapa ketua dari PPKI
- a. Soekarno
  - b. Moh.Hatta
  - c. Soepomo
  - d. Ki Bagus



Lampiran 10: Salah Satu Hasil *Postest* Siswa

Nama: Fathma Rizki P  
 Kelas:

1. Dokuritzu Junbi Cosakal adalah sebuah istilah dalam bahasa Jepang untuk.....
  - a. Piagam Jakarta
  - b. Pancasila
  - c. PPKI
  - d. BPUPKI
2. BPUPKI terbentuk pada tanggal .....
  - a. 10 April
  - b. 13 Mei
  - c. 29 April
  - d. 30 Januari
3. Pada tanggal berapa sidang pertama BPUPKI.....
  - a. 21 Mei- 22 Mei
  - b. 29 April- 1 Juni
  - c. 1 April- 2 April
  - d. 13 Mei- 12 Mei
4. Siapa ketua dari BPUPKI.....
  - a. Moh.Hatta
  - b. Soepomo
  - c. Soekarno
  - d. Rajiman Wedyodinigrat
5. Siapa saja para tokoh yang mengusulkan rumusan dasar negara, Kecuali.....
  - a. R.P Soroso
  - b. M.Yamin
  - c. Soekarno
  - d. Ki Bagus Hadikusumo
6. Berikut merupakan butiran usulan dari M.Yamin adalah.....
  - a. Mufakat demokrasi
  - b. Peri kebangsaan
  - c. Musyawarah
  - d. Keadilan sosial
7. Yang merupakan butiran rumusan pancasila yang terdapat dalam naskah piagam Jakarta.....
  - a. Ketuhanan dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya
  - b. Peri kemanusiaan
  - c. Musyawarah mufakat
  - d. Peri ketuhanan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KH. ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

8. Pada tanggal berapa PPKI melaksanakan sidang pertama.....
- a. 1 Mei
  - b. 9 Agustus
  - c. 18 Agustus
  - d. 29 April
9. Apa kepanjangan dari PPKI.....
- a. Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia
  - b. Panitia Sembilan
  - c. Panitia Perpisahan Kecil Indonesia
  - d. Panitia Kecil
10. Siapa ketua dari PPKI
- a. Soekarno
  - b. Moh.Hatta
  - c. Soepomo
  - d. Ki Bagus

80



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Lampiran 11: Uji Coba Media



Lampiran 12: Pengisian *Postest*



Wawancara dengan guru kelas



## Lampiran 13: Surat Selesai Penelitian



**"YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM "RIYADLUS SHOLIHEN"**  
**" MI RIYADLUS SHOLIHEN "**  
 NSM : 111235090141    NPSN : 60715591  
 STATUS : TERAKREDITASI "A"

*Jl. Melati V No. 10 Jember Kidul Kec. Kaliwates Jember 68131, Telp 0331 410738*

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**  
 No : 319.3/R2/MIS.1332.141/III/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

nama : Hj. Najmah Fairuz, S.Psi, M.MPd.  
 jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien  
 alamat : Jl. Melati V No. 10 Jember Kidul Kec Kaliwates Jember

Menerangkan bahwa :

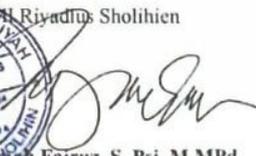
nama : Dewinta Arica Malis  
 NIM : 214101040014  
 prodi : Pendidikan Bahasa Arab  
 fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 universitas : Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember  
 alamat : Bondowoso, Wonosari, Sumber Kalong.

Nama tersebut adalah benar-benar telah melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Sepak Tekong Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Materi Sejarah Perumusan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Riyadlus Sholihien Jember"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 06 Maret 2025

Kepala MI Riyadlus Sholihien

  
  
**Hj. Najmah Fairuz, S. Psi, M.MPd.**

## Lampiran 14: Jurnal Kegiatan Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI  
MI RIYADLUS SHOLIHEN JEMBER**

No	Hari/ tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	Kamis, 27 Februari 2025	Penyerahan surat izin peneliti	
2.	Kamis, 27 Februari 2025	Observasi dan wawancara dengan wali kelas	
3.	Kamis, 27 Februari 2025	Validasi media	
4.	Jum'at, 28 Februari 2025	Penelitian dan implementasi media pembelajaran	
5.	Jum'at, 28 Februari	Pengisian angket respon peserta didik dan postest	
6.	Rabu, 05 Maret 2025	Permohonan surat selesai penelitian.	

Jember, 06 Maret 2025  
Kepala MI Riyadlus Sholihien

**UNIVERSITAS ISLAM  
KIAI HAJI ACHMAD SYARIF  
JEMBER**

  
**Hi. Nalmar Falfas, S.Psi, M.M.Pd**  
1844745647300102

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

## Lampiran 15: Biodata Penulis

**BIODATA PENULIS**

## a. Identitas Penulis

Nama : Dewinta Arica Malis  
 Tempat, tanggal lahir : Bondowoso, 28 November 2001  
 Jenis kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat : Desa Sumber Kalong, Kecamatan Wonosari,  
 Kabupaten Bondowoso  
 No. Hp : 083879539742  
 E-mail : [dewintarika0@gmail.com](mailto:dewintarika0@gmail.com)

## b. Riwayat Pendidikan

Instansi	Jurusan	Periode
TK Kumala Byangkari	-	2005-2008
SD Negeri 3 Wonosari	-	2008-2015
MTs Negeri 2 Bondowoso	-	2015-2018
MA Negeri 2 Jember	IPA	2018-2021
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	PGMI	2021-Sekarang