

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
RUPEPA (RUMAH PENERAPAN PANCASILA)
PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 03 JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:
Rofiatul Hasanah
212101040041

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
RUPEPA (RUMAH PENERAPAN PANCASILA)
PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 03 JEMBER**

SKRIPSI

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:
Rofiatul Hasanah
212101040041

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

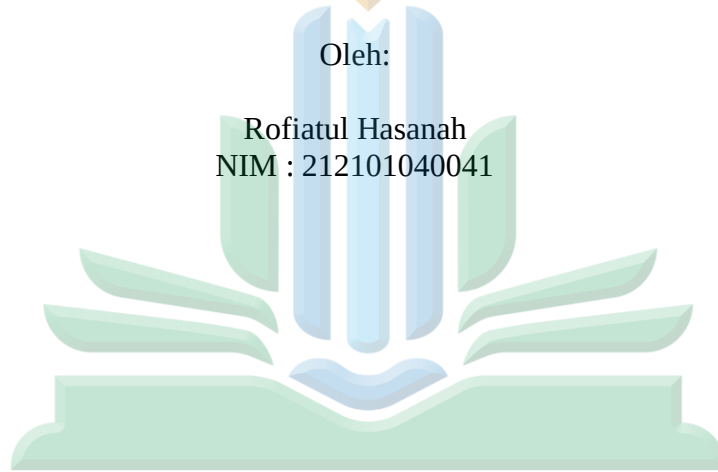
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
RUPEPA (RUMAH PENERAPAN PANCASILA)
PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 03 JEMBER**

SKRIPSI

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

Oleh:

Rofiatul Hasanah
NIM : 212101040041



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing


Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.
NIP. 196806131994022001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RUPEPA
(RUMAH PENERAPAN PANCASILA) PADA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II DI MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI 03 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 : Rabu

Tanggal : 28 Mei 2025

Tim Penguji

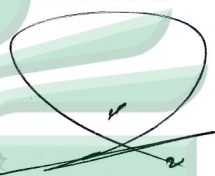
Ketua



Ahmad Winarno, M.Pd.I.

NIP. 198607062019031004

Sekretaris



Ach. Barocky Zaimina, S.Pd.I, M.S.I

NIP. 198502092025211009

Anggota :

1. Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.

2. Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

NIP. 197304242000031005

...

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”(QS.An-Nahl ayat 44)*



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

* Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah Edisi Penyempurnaan* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah Subhanahuwataala yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat dan salam semoga tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam, karena atas perjuangannya penulis bisa menikmati indahnya menuntut ilmu. Sebagai rasa syukur, penulis persembahkan skripsi sederhana ini kepada :

1. Dua sosok utama yang luar biasa di mana telah mengisi dunia dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan keikhlasan tiada henti, yakni Bapak Saiful Bahri dan Ibu Astutik. Beliau berdua memang belum pernah mengenyam pendidikan hingga tingkat perguruan tinggi, akan tetapi beliau berdua selalu memberikan yang terbaik bagi anak-anaknya hingga sampai ke jenjang perguruan tinggi. Terimakasih atas motivasi, nasihat, doa-doa dan perjuangan yang tak kenal lelah untuk mewujudkan cita-cita putri kalian.
2. Saudara saudari yang sangat penulis banggakan yakni Rifaatul Mahmuda, Salsabilatul Mahmudah, dan Nur Syakira Terimakasih telah menjadi *support system* dan panutan terbaik bagi saudara kalian ini.

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

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Subhanahuwataala yang telah memberikan karunia, rahmat dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember”. Shalawat dan salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam yang menuntun kita dengan warisan petunjuknya untuk mencapai kesuksesan dunia akhirat.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S. Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kesempatan dan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Ibu Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi, serta arahan untuk penulis menyelesaikan skripsi.
6. Ibu Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis.
7. Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I. selaku validator ahli materi yang sudah bersedia memberikan arahan komentar dan saran mengenai materi, dan Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku validator ahli media yang sudah bersedia memberikan arahan komentar dan saran mengenai media ini.

8. Segenap Dosen Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada penulis.
9. Bapak Dedi Ependi, S.Ag, M.Pd selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember yang telah memberikan izin peneliti melakukan penelitian sampai selesai.
10. Ibu Nurin Badriyah S.Pd, I. selaku guru kelas di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak dan semoga segala amal perbuatan baik dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah Subhanahuwataala.



ABSTRAK

Rofiatul Hasanah, 2025: Pengembangan Media Pembelajaran Rupepa (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember

Kata kunci: Pengembangan Media Rupepa, Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pemilihan media tentunya menyesuaikan karakteristik peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Akan tetapi, berdasarkan observasi dan wawancara ditemukan kendala yakni peserta didik Kesulitan dalam memahami materi pembelajaran disebabkan kurangnya media saat yang memungkinkan. Oleh karena itu, media pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) digunakan untuk menarik antusias dan membantu peserta didik memahami pembelajaran.

Rumusan dari penelitian ini adalah : Bagaimana Validitas Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember? Dan Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember ?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek uji coba dalam penelitian ini ialah ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran atau guru pendidikan pancasila dan peserta didik kelas 2A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa Validitas media RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) diperoleh melalui proses penilaian dari validasi hasil dari ahli materi sebesar 96% dengan kategori sangat valid, ahli media sebesar 92% dengan kategori sangat valid, dan ahli pembelajaran sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil rata-rata angket dari para validator menunjukkan presentase 93% dengan kategori sangat valid digunakan dan Kepraktisan media pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) yang dikembangkan sangat valid berdasarkan hasil angket respon peserta didik. Adapun hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil yaitu sebesar 85% dan hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala besar adalah 92%. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Rupepa yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB II PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	10
G. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	25
1. Media Pembelajaran	25
2. Media Rupepa	32
3. Pelajaran Pendidikan Pancasila	35
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	37
A. Model Penelitian dan Pengembangan	37
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	38
C. Uji Coba Produk	42

1. Desain Uji Coba	42
2. Subjek Uji Coba	43
3. Jenis Data	44
4. Teknik Pengumpulan Data	45
5. Instrumen Pengumpulan Data	47
6. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	57
A. Penyajian Data Uji Coba	57
B. Analisis Data	83
C. Revisi Produk	91
BAB V KAJIAN DAN SARAN	106
A. Kajian Produk yang Telah direvisi	106
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	108
C. Kesimpulan	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas	20
Tabel 2.2 Media Pembelajaran Pada Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	49
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	50
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Pembelajaran	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik	53
Tabel 3.5 Penskoran Skala Likert	55
Tabel 3.6 Persentase Validasi Berdasarkan Skala Likert	56
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	59
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media	85
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	87
Tabel 4.5 Hasil Analisa Validator	88
Tabel 4.6 Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil	89
Tabel 4.7 Analisis Respon Peserta Didik Skala Besar	90

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE	39
Gambar 4.1 Materi Lambang Pancasila Beserta Maknanya	60
Gambar 4.2 Materi Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari	61
Gambar 4.3 Materi Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila di sekolah	62
Gambar 4.4 Kartu Media Rupepa	63
Gambar 4.5 Rancangan Awal Bagian Depan Media	64
Gambar 4.6 Rancangan Awal Bagian Belakang Media.....	65
Gambar 4.7 Triplek di Oleskan Lem Kayu.....	69
Gambar 4.8 Triplek di Pasangkan Scrub	70
Gambar 4.9 Pemasangan Poster Bagian Dalam Media Rupepa	70
Gambar 4.10 Pemasangan Poster Luar Bagian Samping Kiri Media	71
Gambar 4.11 Pemasangan Poster Luar Bagian Samping Kanan Media	71
Gambar 4.12 Pemasangan Kertas Manila di Bagian Bawah Media	72
Gambar 4.13 Pemasangan Stiker Wallpaper di Bagian Atas Media	72
Gambar 4.14 Pemasangan Engsel untuk Pintu Media	73
Gambar 4.15 Pemasangan Clip Kunci Media	73
Gambar 4.16 Pemasangan Kantong Perilaku Pancasila.....	74
Gambar 4.17 Bagian Depan Media Rupepa	74
Gambar 4.18 Hasil Pembuatan Kartu Perilaku Pancasila.....	75
Gambar 4.19 Bagian Samping Kiri Media Rupepa	75

Gambar 4.20 Bagian Samping Kanan Media Rupepa	75
Gambar 4.21 Uji Skala Kecil	78
Gambar 4.22 Kegiatan Pendahuluan	80
Gambar 4.23 Kegiatan Menjelaskan Materi	81
Gambar 4.24 Kegiatan Praktek Media Rupepa	81



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses Pembelajaran merupakan suatu interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan tercapainya tujuan tersebut sangat dipengaruhi oleh guru, karena selain menyampaikan materi seorang guru harus mampu membimbing peserta didik agar tumbuh dan berkembang dalam aspek sikap, fisik, serta psikologis. Dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu menciptakan suasana yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa jenuh atau bosan selama proses belajar berlangsung.¹

Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, khususnya dalam Pasal 8, yang menyatakan bahwa seorang guru wajib memiliki kualifikasi akademik yang sesuai, dalam keadaan sehat jasmani dan rohani, serta mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional.² Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak. Melalui pendidikan, nilai-nilai budaya dapat ditanamkan dan diwariskan kepada generasi penerus. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga menjadi media dalam membentuk akhlak, menanamkan nilai-nilai karakter, serta membiasakan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pendidikan menjadi fondasi

¹ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

² Sekretariat Negara Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 14 Pasal 8 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*, 2005.

utama dalam proses pembentukan kepribadian dan karakter yang baik pada anak.³

Pada era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, guru tidak hanya dituntut mentransfer ilmu pengetahuan saja, tetapi juga mampu diharapkan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, dan inovatif, agar proses pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan peserta didik secara menyeluruh, termasuk dalam pengembangan karakter.

Sebagai seorang guru ditingkat Sekolah Dasar, kemampuan dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Pada tahap ini, peserta didik berada dalam masa perkembangan awal, dimana mereka lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak jika disajikan secara konkret dan menarik. Oleh karena itu, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga harus mampu menyajikannya dengan cara yang inovatif dan produktif guna menarik minat peserta didik serta mendorong mereka untuk aktif dalam pembelajaran.⁴

Penggunaan media pembelajaran dibutuhkan dalam proses belajar untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Maidah ayat 35 sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (٣٥)

³ St Mislikhah, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Lagu Anak," *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2, no. 1 (2021): 60–74, <https://doi.org/10.35719/gns.v2i1.39>.

⁴ Etin Solihatin, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila*, ed. Bumi Jaksara, 2022, hal 6.

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung.”⁵

Ayat tersebut menjelaskan bahwa untuk mencapai keberuntungan atau kesuksesan, dibutuhkan sebuah sarana atau cara yang tepat. Dalam pembelajaran, hal ini menunjukkan pada pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan juga efektif untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu melalui inovasi dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran bisa berupa alat bantu, teknologi, atau metode pengajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Dengan menggunakan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih mudah diikuti, lebih interaktif, dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Hal ini tidak hanya mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses belajar mengajar.⁶ Media ini berfungsi sebagai alat bantu bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru agar proses pembelajaran lebih efektif. Oleh karena itu, guru perlu memilih media yang sesuai dengan materi, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Pemilihan media juga harus mempertimbangkan keterampilan guru dalam merancang dan mendesain media yang baik. Kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran yang tepat akan sangat berkontribusi terhadap keberhasilan proses

⁵ Kemenag Republik Indonesia, *Mushaf Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemah*, 2021, hal 113.

⁶ Junaidi, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019).

pembelajaran.⁷ Keberhasilan dalam pembelajaran umumnya diukur melalui hasil belajar peserta didik, yaitu perubahan dalam perilaku atau pemahaman yang muncul setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berkembang sebagai respon terhadap pengalaman belajar yang diperoleh, baik di dalam kelas maupun di lingkungan belajar lainnya.⁸

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember dikenal sebagai madrasah unggulan dengan banyak prestasi yang telah diperoleh, baik dalam bidang akademik maupun non akademik, mulai dari tingkat kabupaten hingga provinsi. Saat ini, jumlah kelas di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember mencapai 22 kelas, mulai dari kelas satu hingga kelas enam.⁹ Banyaknya rombongan belajar (rombel) ini membuktikan bahwa minat masyarakat sekitar terhadap madrasah ini sangat tinggi karena kualitas pendidikan yang unggul.

Dalam proses pembelajaran, pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember khususnya di kelas 2A pernah menggunakan teknologi seperti proyektor sebagai penunjang dalam pembelajaran. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi, ditemukan beberapa masalah yang signifikan dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila utamanya pada materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila.¹⁰

⁷ Mohammad Kholil and Mohammad Mukhlis, "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa," *Jurnal Tadris Matematika* 6, no. 1 (2023): 33–48, <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.1.33-48>.

⁸ I Gusti Agung Handayani, Ni Wayan Dian Permana Dewi, and I Made Yasna, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran Dengan Quizizz Di SMA Negeri 1 Abiansema," *Edukasi Matematika Dan Sains* 11, no. 2 (2022): 66–73.

⁹ Uyunul Chusniah, S.Pd.I., diwawancara oleh penulis, di MIN 03 Jember, jam 09.30 pada 1 November 2024.

¹⁰ Observasi di MIN 03 Jember jam 08.00, 2 November 2024

Pada pelaksanaanya pembelajaran, di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember sudah menggunakan kurikulum merdeka, yang dimana materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila termasuk pelajaran wajib yang terdapat di kurikulum sekolah. Pada penelitian ini untuk kelas 2A akan dijadikan penelitian dengan jumlah peserta didik 28 orang. Pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember terdapat kendala pada pembelajaran khususnya pada kelas 2A tentang pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang dimana peserta didik kurang tertarik terhadap pelajaran pendidikan pancasila, hal ini karena Kesulitan dalam memahami pembelajaran disebabkan oleh peserta didik yang mengalami hambatan dalam memahami lambang pancasila dengan menghubungkan maknanya, dan mengaitkan sila-sila pancasila dengan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.¹¹ Walaupun pendidik pernah memanfaatkan proyektor di dalam kelas, penggunaannya masih terbatas dan sesekali saja dengan menampilkan gambar atau video yang mana peserta didik belum turut aktif terlibat dalam pembelajaran dan tidak fokus saat menyimak materi. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan turut memengaruhi pemahaman peserta didik.¹²

Berdasarkan analisis kebutuhan, perlu adanya peningkatan media pembelajaran supaya menambah ketertarikan peserta didik khususnya kelas 2A pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Media Rupepa merupakan media yang dapat memecahkan beberapa kendala yang terjadi dalam proses

¹¹ Azzahra Ayana Mecca, diwawancara oleh penulis, di MIN 03 Jember, jam 09.30 pada 2 November 2024

¹² Nurin Badriyah, S.Pd.I., diwawancara oleh penulis, di MIN 03 Jember, jam 09.00 pada 2 November 2024.

pembelajaran yaitu dengan kemampuannya untuk menyederhanakan materi yang kompleks menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami dan penggunaan media seadanya hanya memanfaatkan lingkungan sekitar, sehingga peserta didik kurang aktif serta kurangnya pemahaman dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih media Rupepa tentunya menyesuaikan karakteristik peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Dalam hal tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Validitas Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember ?
2. Bagaimana Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui Validitas Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember

2. Untuk mengetahui Kepraktisan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang di harapkan dalam penelitian pengembangan adalah media Rupepa berupa :

1. Media Rupepa dikembangkan dengan berbasis kurikulum merdeka dengan capaian pembelajaran: Peserta didik dapat mengenal lambang pancasila beserta maknanya serta mampu menerapkan nilai-nilai pancasila.
2. Komponen yang terdapat di media rupepa ini adalah: kantong permainan, gambar lambang pancasila beserta maknanya, gambar perilaku pancasila dirumah dan juga disekolah.
3. Media Rupepa yang dikembangkan ini berupa bahan dasar triplek yang tebalnya 12 ml, tinggi 58 cm, dan lebar 55 cm di bagian depan, ukuran tinggi 58 cm lebar 42 cm di bagian samping kanan dan kiri media.
4. Media Rupepa ini berbentuk rumah segitiga dengan atap segitiga panjang 35 cm dan lebar 35 cm dan bagian bawah berbentuk segitiga panjang 35 cm dan lebar 69 cm.
5. Media Rupepa ini didesain dengan menginternalisasikan nilai moral pancasila yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik dirumah maupun disekolah.
6. Media Rupepa ini dihiasi dengan gambar aktivitas penerapan pancasila dirumah maupun disekolah dibagian luar media.

7. Di bagian dalam pintu media Rupepa juga ada sebuah kotak yang dimana didalam kotak tersebut berisi gambar-gambar perilaku penerapan pancasila berjumlah 28 gambar.
8. Media Rupepa ini dihiasi dengan gambar lambang pancasila beserta maknanya dan terdapat kantong interaktif yang terbuat dari kardus dengan tulisan sila 1, sila 2, sila 3, sila 4, dan sila 5. Kantong tersebut digunakan untuk memasukkan gambar aktivitas Perilaku pancasila yang sudah disediakan didalam kotak media.
9. Media Rupepa ini membantu keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) pada pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Berikut manfaat dari pengembangan media Rupepa sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran Rupepa ini diharapkan dapat menjadi salah satu alat yang mampu menginovasi dan juga memudahkan proses pembelajaran disekolah. Agar dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan juga menyenangkan bagi peserta didik dan juga guru.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik yaitu dapat mempermudah serta memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan mampu menerapkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta menambah antusias peserta didik dalam proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Peneliti

Menambahkan wawasan atau pengetahuan serta memperluas informasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga tercipta media pembelajaran Rupepa yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

c. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.

Penggunaan media bisa memudahkan guru dalam penyampaian materi khususnya tentang materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila.

d. Bagi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember

Pengembangan media pembelajaran Rupepa diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang bervariasi bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk giat belajar mandiri, kreatif, efektif serta efisien dan memicu peserta didik untuk lebih tertarik dan tidak bosan terhadap materi yang disajikan dalam proses pembelajaran dan dapat

meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila.

e. Bagi Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Pengembangan media pembelajaran ini memberikan peluang bagi Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember untuk memanfaatkan berbagai jenis media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Inisiatif ini juga dapat menjadi masukan dan bahan evaluasi bagi lembaga pendidikan dalam merumuskan kebijakan yang lebih efektif dalam pengajaran.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi serta referensi dalam pengembangan media pembelajaran Rupepa sebagai inovasi untuk penelitian selanjutnya.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember mempunyai beberapa asumsi diantaranya :

- a. Media Rupepa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila diharapkan dapat dikembangkan secara valid serta praktis.

- b. Media Rupepa dirancang dengan semenarik mungkin agar peserta didik dalam memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila dalam pembelajaran.
- c. Media Rupepa diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila.

2. keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan media Rupepa ini diantaranya :

- a. Media Rupepa digunakan sebagai alat pembelajaran bagi peserta didik kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar.
- b. Keterbatasan media Rupepa hanya dapat digunakan untuk dua materi, yaitu materi tentang lambang pancasila beserta maknanya serta menerapkan nilai-nilai pancasila.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran yaitu proses perancangan dan pembuatan media yang mendukung kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan mempermudah penyampaian materi, meningkatkan pemahaman peserta didik, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

2. Media Rupepa

Media Rupepa (Rumah penerapan pancasila) alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik. Media ini berfungsi sebagai sarana pendukung dalam memahami lambang Pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila. Media ini dirancang agar sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik guna membantu mereka belajar secara aktif dan menyenangkan, serta membentuk karakter positif peserta didik sesuai nilai-nilai pancasila.

3. Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pelajaran yang berperan penting dalam menanamkan kesadaran akan nilai-nilai, hak, dan kewajiban warga negara. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diarahkan untuk bertindak sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa, serta menjaga agar perilaku mereka tidak menyimpang dari prinsip-prinsip yang terkandung dalam Pancasila.

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai salah-satu acuan dalam melaksanakan penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk memperkaya teori dalam mengkaji penelitian yang akan dilaksanakan. Beberapa penelitian terdahulu telah dianalisis baik dari jurnal, skripsi, ataupun penelitian ilmiah lainnya mengenai pengembangan media pembelajaran Rupupe, diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian oleh Tini Permata Sari pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Rudatar (Rumah Pintar Bangun Datar) Berbasis Pendekatan Proses Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Kelapa”.¹³

Tujuan dari penelitian 1) Untuk mengetahui pengembangan Media Rudatar (Rumah Pintar Bangun Datar) berbasis pendekatan proses pada materi sifat-sifat bangun datar di kelas IV sekolah dasar negeri 1 kelapa,

2) Untuk mengetahui kelayakan Media Rudatar (Rumah Pintar Bangun Datar) berbasis pendekatan proses pada materi sifat-sifat bangun datar di kelas IV sekolah dasar negeri 1 kelapa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Metode yang digunakan mengacu pada model Borg and Gall, yang terdiri dari delapan tahapan, yaitu

¹³ Tini Permata Sari, *Pengembangan Media Rudatar (Rumah Pintar Bangun Datar) Berbasis Pendekatan Proses Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Kelapa* (Skripsi Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, 2021).

mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, merancang desain, melakukan validasi, merevisi desain berdasarkan masukan, Melakukan uji coba, Merevisi produk setelah uji coba, dan Menghasilkan produk akhir yang siap digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian validasi ahli media dengan persentase 85 kategori “sangat layak”, validasi ahli materi dengan persentase 90 kategori “sangat layak”, validasi ahli bahasa dengan persentase 98 kategori “sangat layak”. Setelah validasi media, validasi materi dan validasi bahasa selesai maka media akan diuji cobakan produk (skala kecil) dengan 12 orang siswa memperoleh persentase 100 kategori “sangat layak, sedangkan hasil uji coba pemakaian (skala besar) dengan 24 orang siswa memperoleh persentase 93,7 kategori “sangat layak”. Dapat disimpulkan bahwa media Rudatar (Rumah Pintar Bangun Datar) berbasis pendekatan proses sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian dilakukan oleh Yuniar Dhea Putri Irjayanti pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Pintar Biologi (RUPIBI) 3D Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Klakah Lumajang”.¹⁴

Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui dan mendeskripsikan tingkat validitas media pembelajaran Rupibi 3D dalam

¹⁴ Yuniar Dhea Putri Irjayanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Pintar Biologi (RUPIBI) 3D Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Klakah Lumajang* (Skripsi Uin Khas Jember, 2022).

materi pencemaran lingkungan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Klakah, Lumajang; dan Untuk mengetahui serta mendeskripsikan tanggapan atau respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Rupibi 3D. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu : (1) *Analyze* kebutuhan dan permasalahan, (2) *Design* atau perancangan media pembelajaran, (3) *Development* yaitu proses pengembangan dan pembuatan media, (4) *Implementation* media dalam proses pembelajaran, dan (5) *Evaluation* yaitu evaluasi guna menilai efektivitas dan kualitas media yang telah dikembangkan. Subyek penelitiannya yaitu Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Klakah Lumajang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala penilaian untuk menilai kelayakan media Rupibi 3D, yang disusun dalam bentuk checklist menggunakan skala Likert dengan lima kategori penilaian. Data yang diperoleh dianalisis dalam dua bentuk, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan, kritik, dan saran dari para ahli, sedangkan data kuantitatif berupa skor atau persentase hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru, serta respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media Rupibi 3D dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan kategori valid dan sangat baik. Hal ini dibuktikan melalui hasil penilaian, yaitu: ahli materi memberikan presentase kelayakan sebesar 92%, ahli media

memberikan penilaian dengan kelayakan sebesar 100%, dan respon dari siswa menunjukkan tingkat kemenarikan media sebesar 92,5%

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lutfi Maulidya and ikke Kurniawati 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Kelas IV di Sekolah Dasar”.¹⁵

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk media pembelajaran miniatur budaya rumah adat yang mengacu pada Kurikulum SD 2013. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan 4D, yang mencakup dari empat tahapan, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara serta angket atau kuesioner. Adapun subjek uji coba dalam penelitian ini adalah kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sidokerto.

Hasil penelitian menunjukkan media TURBAYA (Miniatur Budaya) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi ahli media dan materi. Hasil nilai rata-rata presentase yang diperoleh dari ahli media dan materi sebesar 86% dengan kriteria “Sangat Baik atau Sangat Layak”, jadi dapat disimpulkan bahwa media miniatur budaya rumah adat sudah dapat digunakan.

¹⁵ Rikke Kurniawati and Lutfi Maulidya, “Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Di Kelas Iv Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 69–76, <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.2>.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Pandam Sri Wardhani, Ida Putriani dan M.Iqbal Baihaqi pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Ruang 3D (Rumah Gadang 3 Dimensi) Tema Lingkungan Sahabat Kita untuk Siswa Kelas V”.¹⁶

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran Ruang 3D yang layak digunakan dalam pembelajaran Tema 8 Subtema 1. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model Borg and Gall. Model ini terdiri dari delapan tahapan, yaitu: Mengidentifikasi potensi dan masalah, Mengumpulkan data, Merancang desain, Melakukan validasi terhadap desain, Merevisi desain, Melakukan uji coba produk, Merevisi produk setelah uji coba, dan Menghasilkan produk akhir yang siap digunakan dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, angket, dan dokumentasi. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 20 siswa yang tergabung dalam kelas V di UPT SD Negeri Pojok 02.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Ruang 3D layak digunakan berdasarkan penilaian dari tiga ahli. Pada penilaian ahli materi, media ini memperoleh rata-rata tertinggi, yaitu 91%, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan mencakup semua indikator pada Tema Lingkungan Sahabat Kita dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Penilaian ahli media memperoleh rata-rata 79%, yang menilai bahwa

¹⁶ M.Iqbal Baihaqi, Pandam Sri Wardhani, and Ida Putriani, “Pengembangan Media RUANG 3D (Rumah Gadang 3 Dimensi) Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V,” *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 2, no. 4 (2023).

media ini unggul dalam kelengkapan alat-alat yang digunakan, kesesuaian media dengan materi, dan bahan pembuatan media yang aman untuk siswa sekolah dasar. Sementara itu, penilaian ahli bahasa memperoleh rata-rata 84%, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa dan penyusunan kalimatnya efektif serta sesuai dengan tata bahasa yang berlaku. Secara keseluruhan, ketiga ahli sepakat bahwa media Ruang 3D memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran siswa.

5. Penelitian dilakukan oleh Tri Jayanti pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Rumah Aksara Untuk Meningkatkan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini di Ra Muslimat Nu Wangandowo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan”.¹⁷

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk menjelaskan pengembangan media Rumah Aksara yang bertujuan untuk meningkatkan keaksaraan awal di RA Muslimat NU Wangandowo, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan, dan 2) Untuk mengetahui kelayakan produk media Rumah Aksara dalam mendukung keaksaraan awal di RA Muslimat NU Wangandowo, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan. Jenis penelitian ini pengembangan *Research and Development* (R&D) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analyzes*), Desain (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan

¹⁷ Tri Jayanti, *Pengembangan Media Rumah Aksara Untuk Meningkatkan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Di Ra Muslimat Nu Wangandowo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan* (Skripsi Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2024).

Evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia 5–6 tahun yang merupakan siswa Kelompok B di RA Muslimat NU Wangandowo, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan. Data dalam penelitian dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan penyebaran angket. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis terhadap proses pengembangan produk serta analisis kelayakan dari produk media yang telah dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Rumah Aksara yang dikembangkan untuk meningkatkan keaksaraan awal anak usia dini di RA Muslimat NU Wangandowo, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan dinyatakan valid. Validitas tersebut didukung oleh hasil penilaian dari ahli media yang memberikan skor 89% dan ahli materi yang memberikan skor 91%. Uji kelayakan media melalui uji lapangan terbatas yang melibatkan 10 siswa menunjukkan bahwa media ini memperoleh rata-rata skor 71%, yang termasuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Dengan demikian, media Rumah Aksara dinilai layak dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini di RA Muslimat NU Wangandowo.

Penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi terhadap topik yang dikaji. Adapun ringkasan persamaan, perbedaan dan orisinalitas dari penelitian-penelitian terdahulu disajikan pada disajikan pada tabel 2.1.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Tini Permata Sari 2021	Pengembangan Media Rudatar (Rumah Pintar Bangun Datar) Berbasis Pendekatan Proses Pada Mater Sifat-Sifat Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Kelapa	a. Peneliti sama-sama Menggunakan media rumah b. Peneliti sama-sama Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	a. Objek penelitian Tini Permata peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Kelapa	a. Objek peneliti peserta didik Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember
2	Yuniar Dhea Putri Irijayanti 2022	Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Pintar Biologi (RUIPIBI) 3D Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Klakah Lumajang	a. Peneliti sama-sama Menggunakan media rumah b. Peneliti sama-sama Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	a. Penelitian Yuniar Dhea Putri Irijayanti menggunakan materi pencemaran lingkungan b. Subjek penelitian Yuniar Dhea Putri Irijayanti sejumlah 24 Peserta	a. Peneliti menggunakan materi mengenal lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila b. Subjek penelitian ini sejumlah 28

			c. Peneliti sama-sama menggunakan model ADDIE	didik. c. Objek penelitian Yuniar Dhea Putri Irjayanti peserta didik Kelas VII SMP Negeri 2 Klakah Lumajang	peserta didik c. Objek penelitian peserta didik Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember
3	Lutfi Maulidya and ikke Kurniawati 2022	Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Kelas IV di Sekolah Dasar	a. Peneliti sama-sama Menggunakan media rumah b. Peneliti sama-sama Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	a. Penelitian Lutfi Maulidya and ikke Kurniawati materi sifat-sifat bangun datar b. Objek Lutfi Maulidya and ikke Kurniawati kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sidokerto	a. Peneliti menggunakan materi mengenal lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila b. Objek peneliti peserta didik Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember
4	Pandam Sri Wardhani, Ida Putriani dan M.Iqbal Baihaqi 2023	Pengembangan Media Ruang 3D (Rumah Gadang 3 Dimensi) Tema Lingkungan Sahabat Kita untuk Siswa Kelas V	a. Penelitian sama-sama Menggunakan media rumah b. Peneliti sama-sama Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	a. Penelitian Pandam Sri Wardhani, Ida Putriani dan M.Iqbal Baihaqi menggunakan materi Tema Lingkungan Sahabat Kita b. Subjek penelitian Pandam Sri	a. Peneliti menggunakan materi mengenal lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila b. Subjek peneliti

				Wardhani, Ida Putriani dan M.Iqbal Baihaqi yaitu penelitian sejumlah 20 siswa kelas V c. Objek penelitian Pandam Sri Wardhani, Ida Putriani dan M.Iqbal Baihaqi adalah siswa Kelas V di UPT SD Negeri Pojok 02	sejumlah 28 siswa kelas II c. Objek peneliti peserta didik Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember
5	Tri Jayanti 2024	Pengembangan Media Rumah Aksara Untuk Meningkatkan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini di Ra Muslimat Nu Wangandowo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan	a. Peneliti sama-sama Menggunakan media rumah b. Peneliti sama-sama Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) c. Peneliti sama-sama menggunakan model ADDIE	a. Penelitian Tri Jayanti menggunakan materi Aksara Bahasa daerah b. Subjek Penelitian Tri Jayanti sejumlah 10 siswa c. Objek Penelitian Tri Jayanti di Ra Muslimat Nu Wangandowo Kecamatan Bojong Kabupaten Perkalongan	a. Peneliti menggunakan materi mengenal lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila b. Subjek penelitian ini sejumlah 28 siswa kelas II c. Objek penelitian peserta didik Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember

Berdasarkan Tabel 2.1, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu, baik dari segi penggunaan media pembelajaran berbasis rumah pintar maupun pendekatan metode penelitian yang sama, yaitu Research and Development (R&D). Namun demikian, terdapat perbedaan yang signifikan dari segi objek penelitian, lokasi, serta karakteristik peserta didik yang dijadikan subjek penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat kesamaan dalam pendekatan, penelitian ini tetap memiliki orisinalitas dan kontribusi baru dalam konteks penerapan media pembelajaran berbasis rumah pada peserta didik di lingkungan dan jenjang pendidikan yang berbeda. Adapun kelemahan media pembelajaran pada penelitian terdahulu disajikan pada tabel 2.2.

Tabel 2.2
Media Pembelajaran Pada Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Kelemahan
1	Tini Permata Sari 2021	Pengembangan Media Rudatar (Rumah Pintar Bangun Datar) Berbasis Pendekatan Proses Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Kelapa.	a. Warna yang digunakan kurang mencolok, sehingga kurang menarik. b. Media ini memerlukan area yang luas agar setiap bagian pinggir media dapat di tampilkan dengan baik.
2	Yuniar Dhea Putri Irfayanti 2022	Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Pintar Biologi (RUPIBI) 3D Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Klakah Lumajang.	a. Terdapat elemen yang berbahan tidak tahan lama, yaitu kertas origami. b. Media hanya memuat materi dampak dari pencemaran lingkungan.
3	Lutfi Maulidya and ikke Kurniawati 2022	Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya)	a. Terdapat elemen yang berbahan tidak tahan lama atau mudah rusak, yaitu Stick kayu.

		Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Kelas IV di Sekolah Dasar.	b. Hanya memuat materi miniatur budaya.
4	Pandam Sri Wardhani, Ida Putriani dan M.Iqbal Baihaqi 2023	Pengembangan Media Ruang 3D (Rumah Gadang 3 Dimensi) Tema Lingkungan Sahabat Kita untuk Siswa Kelas V.	a. Warna yang digunakan kurang mencolok, sehingga kurang menarik. b. Media ini memerlukan area yang luas agar setiap bagian pinggir media dapat di tampilkan dengan baik.
5	Tri Jayanti 2024	Pengembangan Media Rumah Aksara Untuk Meningkatkan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini di Ra Muslimat Nu Wangandowo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.	a. Terdapat elemen yang berbahan tidak tahan lama, yaitu kardus bekas. b. Penataan elemen yang terdapat di media tidak tersusun rapi.

Berdasarkan tabel 2.2, dari penelitian terdahulu yang telah diuraikan, Penelitian ini merupakan penyempurna penelitian terdahulu yaitu pengembangan media pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) pada pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila kelas 2A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember. Elemen yang digunakan dalam media ini menggunakan bahan utama triplek ukuran 12 ml dengan dilapisi poster bahan liuster sehingga lebih kokoh dan tahan lama.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran Secara terminologi, media memiliki akar kata dari bahasa Latin, yakni “Medium” bermakna perantara. Dalam bahasa Arabnya, media bermula dari kata “Wasaaila” yang memiliki makna sebagai menyampaikan pesan yang ditujukan kepada penerima dari si pengirim.¹⁸ Dalam konteks pembelajaran, media adalah alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Secara khusus, media pembelajaran mencakup alat-alat seperti gambar, foto, atau perangkat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi, baik secara visual maupun verbal, sehingga materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.¹⁹

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena dapat membantu memperjelas informasi atau materi yang disampaikan. Dengan adanya media, proses belajar menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga pembelajaran lebih aktif dan hasil belajar pun dapat meningkat. Pemilihan media dalam pembelajaran berarti menentukan dan menggunakan media yang tepat selama proses belajar

¹⁸ M.Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017, n.d.), hal 9.

¹⁹ Arifannisa et al., *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Fungsi Buku Informasi, Sonpedia*, 2023, hal 4.

berlangsung. sehingga memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan media tersebut.

Dari penjelasan diatas, Media pembelajaran merupakan sarana atau alat sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media ini tidak hanya berperan dalam menyampaikan informasi, tetapi juga bertujuan untuk memengaruhi perhatian, perasaan, pemikiran, dan motivasi peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran, pendidik dapat menciptakan interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Beberapa tujuan utamanya antara lain :

- 1) Membuat proses pembelajaran berjalan lebih tepat dan efisien.
- 2) Membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah.
- 3) Meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih mendalami materi yang diajarkan.
- 4) Mempermudah siswa dalam menerima dan memahami isi pembelajaran.
- 5) Mencegah terjadinya kesalahpahaman antar siswa terhadap materi yang disampaikan.

Dari beberapa tujuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi

proses belajar mengajar, membangkitkan semangat belajar siswa, serta memberikan variasi metode pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi.²⁰

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

1) Penyampaian Pesan Pembelajaran Terstandar

Dengan menggunakan media, materi yang diajarkan oleh guru menjadi lebih konsisten diantara satu guru dengan guru lainnya, sehingga tidak ada perbedaan dalam penyampaian informasi kepada peserta didik.

2) Proses Pembelajaran Lebih Jelas dan Menarik

Media mampu menyajikan informasi dalam berbagai bentuk, seperti suara, gambar, gerakan, dan warna. Penyajian ini bisa bersifat alami maupun hasil manipulasi. Dengan begitu, media membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

3) Pembelajaran Lebih Interaktif

Media membantu menciptakan komunikasi dua arah yang lebih aktif antara guru dan peserta didik. Hal ini berbeda dengan pembelajaran tanpa media yang biasanya hanya melibatkan guru sebagai pembicara dan peserta didik sebagai pendengar pasif.

²⁰ Susi Susanti dkk, *Desain Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), hal 6-7.

4) Efisiensi Waktu dan Tenaga

Media pembelajaran membantu mencapai tujuan pembelajaran lebih efisien dengan menghemat waktu dan tenaga. Guru tidak perlu mengulang-ulang materi karena peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan melalui media.

5) Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran membantu peserta didik untuk memahami materi lebih mendalam. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan verbal, tetapi juga dapat melihat, menyentuh, dan merasakan langsung materi tersebut, sehingga pemahaman mereka lebih baik.

6) Pembelajaran Bisa dilakukan dimana Saja dan Kapan Saja

Media memungkinkan peserta didik belajar secara fleksibel, baik itu di rumah, di luar kelas, atau di waktu yang mereka tentukan sendiri. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah diakses tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat.

7) Menumbuhkan Sikap Positif Terhadap Materi dan Proses Belajar

Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Hal ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih menyukai pelajaran dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar untuk mencari ilmu pengetahuan secara mandiri.

8) Mengubah Peran Guru Lebih Positif dan Produktif

Media memungkinkan guru untuk berbagi peran dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat lebih fokus memberikan perhatian pada hal-hal lain yang penting, seperti membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, membimbing perkembangan kepribadian, dan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat.²¹

Dari paparan di atas, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya membantu menyampaikan materi secara konsisten dan jelas, tetapi juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efisien. Dengan memanfaatkan media, peserta didik dapat belajar dengan lebih fleksibel, dan memahami materi dengan lebih mendalam. Selain itu, penggunaan media juga memungkinkan guru untuk lebih produktif dalam mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

d. Jenis Media

1) Media Visual

Media visual adalah jenis media yang dapat dilihat dan ditangkap oleh indera penglihatan. Media ini menyampaikan pesan

²¹ Asiva Noor Rachmayan Andi Asari - Sukarman Purba - Ramadhani Fitri - Veronika Genua - et al., *Media Pembelajaran Era Digital* (CV. ISTANA AGENCY, 2023), hal 7.

pembelajaran dalam dua bentuk, yaitu pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal disampaikan melalui kata-kata atau teks tertulis, sedangkan pesan nonverbal disampaikan melalui simbol-simbol atau gambar yang mewakili suatu makna.²²

Media visual, seperti gambar dan ilustrasi, berperan penting dalam pembelajaran karena membantu pemahaman, memperkuat ingatan, dan meningkatkan minat peserta didik. Media ini menjelaskan konsep abstrak secara lebih jelas dan menarik serta menghubungkan materi dengan dunia nyata. Agar efektif, media visual harus relevan, bermakna, dan mendorong interaksi peserta didik untuk pembelajaran yang lebih aktif dan mendalam.²³

2) Media Audio

Kegiatan mendengarkan dalam pembelajaran melibatkan tiga langkah utama. Pertama, mendengar secara aktual, yaitu menerima stimulus suara melalui indera pendengaran. Kedua, otak memproses stimulus tersebut melalui saraf pendengaran untuk dianalisis. Ketiga, otak menggunakan aspek kognitif untuk mengaitkan informasi baru dengan ingatan atau materi yang telah dipelajari sebelumnya. Proses ini kompleks dan intuitif, dan keterampilan mendengarkan sangat penting bagi pembelajaran tipe auditif yang efektif.²⁴

²² Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022, hal 47.

²³ Cecep Kustandi et al., "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran," *Akademika* 10, no. 02 (2021): 291–99, <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>.

²⁴ Andi Krintanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya : Bintang Sutabaya, 2016).

Pembelajaran yang menggunakan media audio melibatkan aspek pendengaran sebagai alat utama mendengarkan. Mendengarkan adalah suatu proses yang kompleks, yang melibatkan empat unsur utama: 1) Mendengar, 2) Memperhatikan, 3) Memahami, dan 4) Mengingat. Oleh karena itu, mendengarkan merupakan proses selektif yang mencakup perhatian, pendengaran, pemahaman, dan pengingatan terhadap simbol-simbol pendengaran, baik itu verbal maupun nonverbal. Media audio berfungsi untuk merangsang indera pendengaran dan menyampaikan pesan dalam bentuk simbol auditif, yang dapat berupa suara yang dapat dipahami oleh pendengar.²⁵

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menyampaikan informasi atau hiburan dengan menggabungkan suara dan gambar secara bersamaan. Media ini memungkinkan penyampaian pesan yang lebih hidup dan menarik karena menggabungkan dua indera manusia sekaligus penglihatan dan pendengaran.²⁶

Media audio visual adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur audio (suara) dan visual (gambar) untuk membantu siswa memahami materi melalui pendengaran dan penglihatan. Media ini digunakan dengan perangkat elektronik,

²⁵ Ernanda Ernanda and Rizki Al Yusra, "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI," *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2019): 101–12, <https://doi.org/10.15548/mrb.v2i1.333>.

²⁶ Hery Setiawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V," *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>.

seperti radio, tape recorder, televisi, video, film, DVD, dan VCD. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap secara lebih optimal.²⁷

Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis utama yaitu pertama media visual yang menyampaikan informasi melalui teks dan gambar untuk mempermudah pemahaman, kedua media audio yang mengandalkan pendengaran untuk menyerap informasi secara selektif, dan ketiga media audio visual yang menggabungkan suara dan gambar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Masing-masing media ini berfungsi untuk meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan peserta didik sesuai dengan karakteristiknya.

2. Media Rupepa

a. Pengertian Media Rupepa

Media Rupepa adalah alat pembelajaran berbentuk rumah segitiga yang dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila secara menyenangkan dan mudah dipahami. Media Rupepa ini bentuknya berbentuk rumah yang terdapat berbagai macam simbol dan gambar yang mewakili nilai-nilai pancasila yang diterapkan sekolah maupun di rumah. rumah penerapan pancasila sebagai simbol

²⁷ Kuncoro Adi Saputro, Christina Kartina Sari, and SW Winarsi, "Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 1910–17, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.690>.

nilai-nilai pancasila jadi konteks nyata yang bisa menunjang peserta didik mengerti konsep-konsep lambang pancasila beserta maknanya dan penerapan nilai-nilai pancasila secara lebih konkret. Peserta didik bisa melibatkan diri dalam aktivitas pembelajaran yang berorientasi pada nilai, seperti kebersamaan, kejujuran, dan tanggung jawab, yang secara langsung mendukung pembentukan karakter.

Dalam bentuk rumah pancasila, peserta didik bisa belajar lambang pancasila beserta maknanya dan penerapan nilai-nilai pancasila, serta peserta didik bisa bermain serta menjawab soal mencocokkan dengan memasukkan gambar perilaku pancasila ke kantong permainan yang terdapat dibagian dalam media. Dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui media rumah penerapan pancasila, diharapkan peserta didik bisa memahami materi dan tidak bosan dalam menerima pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila.²⁸

Berdasarkan Uraian di atas, Media Rupepa adalah alat pembelajaran berbentuk rumah segitiga yang dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai pancasila secara aktif dan menyenangkan serta mengajarkan lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila. Media ini dilengkapi simbol dan gambar yang mempresentasikan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari baik disekolah maupun dirumah dan terdapat

²⁸ Vininda Aprilia Cahyaningtyas and Vicky Dwi Wicaksono, "Pengembangan Media Rumah Pancasila Untuk Pemahaman Nilai Karakter Peserta Didik Pada Pendidikan Pancasila Kelas II," *JURNAL BASICEDU* 6, no. 1 (2022).

lambang dan makna pancasila didalam media. Melalui permainan soal dan aktivitas berbasis gambar nilai atau perilaku seperti kebersamaan, kejujuran, dan tanggung jawab dan lain-lain, peserta didik dapat memahami konsep pancasila secara lebih mudah dan menarik.

b. Kelebihan dan kekurangan Media Rupepa

Kelebihan dari media pembelajaran Rupepa ini sebagai berikut :

- 1) Media Rupepa menarik perhatian peserta didik dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.
- 2) Media Rupepa membantu memahami lambang pancasila dengan maknanya, dan mengetahui cara menerapkan nilai-nilai pancasila.
- 3) Media Rupepa dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menguatkan pemahaman yang telah diajarkan secara teori untuk mempraktikkan langsung konsep yang dipelajari.
- 4) Media Rupepa ini dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, baik untuk individu maupun berkelompok.

Kekurangan dari media Pembelajaran Rupepa ini sebagai berikut :

- 1) Media Rupepa memerlukan waktu yang lama dalam proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Media Rupepa memerlukan perawatan dan penyimpanan yang baik agar tetap dalam kondisi yang baik dan bisa digunakan dalam jangka panjang.

- 3) Media Rupepa berbentuk besar, sehingga tidak mudah untuk membawanya.
- 4) Peserta didik mungkin menjadi terlalu ketergantungan pada alat ini, sehingga ketika tidak ada media Rupepa mereka kesulitan dalam memahami konsep tanpa bantuan alat.

3. Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pelajaran pendidikan pancasila adalah spelajaran yang dirancang untuk menanamkan, mengembangkan, dan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila kepada peserta didik. Nilai-nilai tersebut meliputi Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan Sosial. Karakteristik dari pelajaran pendidikan pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral yang bertujuan membentuk karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang beriman, berakhlak mulia, cinta tanah air, demokratis, dan bertanggung jawab terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.²⁹

Dari penjelasan di atas, Pelajaran Pancasila adalah pelajaran yang bertujuan menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada peserta didik, seperti Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan Sosial. Pelajaran ini berfungsi sebagai pendidikan nilai dan moral yang membentuk karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang beriman, berakhlak mulia, cinta tanah air,

²⁹ T Heru Nurgiansah, "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 9, no. 1 (2021): 33–41.

demokratis, dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.



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

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dalam pengembangan media Rupepa (Rumah Penerapan Pancasila) pada materi lambang Pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember adalah jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Metode ini bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan produk baru, serta melakukan validasi dan pengujian untuk memastikan keefektifan produk.³⁰ Produk yang dikembangkan bisa merupakan inovasi baru maupun hasil penyempurnaan dari produk yang sudah ada sebelumnya, dengan penyesuaian terhadap kebutuhan yang ditemukan di lapangan.

Model yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE, yaitu suatu model penelitian yang didasarkan pada pendekatan sistematis yang efisien dan efektif. Proses dalam model penelitian ini sifatnya interaktif dan setiap fase menghasilkan evaluasi untuk pengembangan pada fase berikutnya. Model ADDIE memiliki keunggulan jika dibanding dengan model penelitian dan pengembangan yang lain, yakni struktur tahapan yang sederhana dan tersistem sehingga memudahkan para peneliti untuk memecahkan suatu problematika dalam dunia pendidikan melalui penelitian pengembangan.

³⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hal 394.

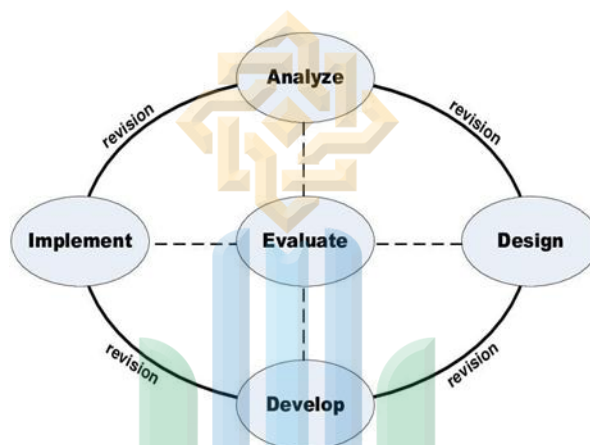
Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey terdiri dari lima tahapan utama, yaitu : Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Kelima tahap ini dirancang secara sistematis dan saling terhubung, sehingga membentuk proses yang berkelanjutan dan terpadu. Setiap tahap dalam model ini perlu dilaksanakan secara berurutan karena hasil dari satu tahap akan menjadi dasar bagi tahap berikutnya. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses pengembangan berjalan efektif dan efisien. Model ADDIE dirancang untuk membantu dalam pengembangan bahan pembelajaran., khususnya untuk mengembangkan keterampilan intelektual dan psikomotor sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model ini mendorong kolaborasi antara peneliti dengan para ahli, seperti ahli desain pembelajaran, media, dan materi, agar produk pembelajaran yang dihasilkan berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.³¹

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur merupakan urutan langkah yang tersusun secara sistematis untuk memperoleh data atau informasi yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan, dengan tujuan menjawab pertanyaan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, model yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu : Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ini digunakan untuk merancang dan mengembangkan

³¹ Amir Hamzah, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Literasi Nusantara, 2019), hal 33.

media pembelajaran secara terstruktur dan efektif. Salah satu model yang umum digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah model ADDIE yang memiliki tahap utama yang saling berkaitan, yaitu *analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluaiion*. Visualisasi dari model ADDIE dapat di lihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Model ADDIE

Berdasarkan Gambar 3.1 menunjukkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama yang saling berhubungan, yaitu: *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implement*, dan *Evaluate*. Model ini bersifat sistematis dan fleksibel karena memungkinkan adanya revisi pada setiap tahap untuk meningkatkan kualitas hasil pengembangan. Setiap tahapan berperan penting dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

1. Analisis (*Analyze*)

Analisis merupakan tahap awal model pengembangan ADDIE, terdapat dua langkah utama yang perlu dilakukan, yaitu analisis kinerja (*performance analyze*) dan analisis kebutuhan (*need analyze*). Analisis

kinerja bertujuan mengidentifikasi dan mengklasifikasikan masalah dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, termasuk penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan di sekolah. Tujuannya adalah untuk menemukan solusi melalui perbaikan atau pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif. Sementara itu, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui jenis media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang optimal bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil dari kedua analisis tersebut, peneliti dapat menyesuaikan rancangan produk agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran Rupepa.

2. Perancangan (*Desagn*)

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan tahap penting yang dilakukan setelah tahap analisis. Pada tahap desain, dilakukan perencanaan secara sistematis dan terstruktur terhadap konsep dan isi (konten) dari produk yang akan dikembangkan. Tujuannya untuk memastikan bahwa produk yang dirancang sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Tahap desain ini meliputi beberapa hal, antara lain :

- a. Menentukan Tujuan Pembelajaran
- b. Menyusun Materi Pembelajaran
- c. Rancangan Pembuatan Produk

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam model ADDIE adalah tahap dimana rancangan media pembelajaran direalisasikan menjadi produk nyata. Dalam proses ini, terdapat dua tujuan utama yang perlu dicapai yaitu :

- a. Pembuatan media pembelajaran, dilakukan pengumpulan berbagai bahan yang dibutuhkan, seperti triplek , materi pelajaran, dan bahan pendukung lainnya. Setelah semua bahan terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengembangkan bahan-bahan tersebut menjadi produk awal media pembelajaran yang dinamakan RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila). Media ini dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar pada materi lambang Pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Validasi ahli produk awal media pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) yang dikembangkan kemudian dilakukan ulasan dan tinjauan dengan menvalidasi media dan materi pembelajaran kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Langkah ini memiliki tujuan agar mengetahui kelayakan dan kevalidan media pembelajaran Rupepa yang dikembangkan dan memperoleh saran perbaikan untuk produk awal sebelum di uji coba kepada peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan proses penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak melalui

validasi. Pada tahap ini, peneliti menerapkan media Rupepa dalam situasi pembelajaran di kelas 2A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember yang berjumlah 28 peserta didik. Dalam tahap ini, guru dan siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media RUPEPA. Peneliti kemudian mengumpulkan data dan informasi melalui respon dari guru dan peserta didik, guna mengetahui kelebihan dan keterbatasan dari media pembelajaran yang telah digunakan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam penerapan model ADDIE. Pada tahap ini, media Rupepa diperbaiki berdasarkan masukan dari guru dan siswa selama tahap implementasi. Tujuan utama evaluasi adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah cukup baik dan layak digunakan dalam pembelajaran nyata.³²

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah proses pengumpulan data yang untuk menilai apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efisiensi dan daya tarik bagi pengguna. Berikut tahapan penilaian produk yang akan dikembangkan :

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan setelah produk selesai dikembangkan berdasarkan rancangan awal. Tujuan dari desain uji coba untuk memastikan bahwa rancangan produk sudah sesuai dengan tujuan

³² Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D: Teori Dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Institute, 2020), hal 34-38.

yang ditetapkan, serta untuk mengidentifikasi adanya kesalahan atau kekurangan yang perlu diperbaiki atau direvisi.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran Rupepa ini ialah dosen validator materi, dosen validator media, guru kelas yang berperan sebagai ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas 2A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember.

a. Ahli Materi

Ahli materi adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam bidang materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih Dr. Ubaidillah, M.Pd.I., dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), sebagai ahli materi untuk memberikan penilaian dan masukan terkait isi materi yang dikembangkan.

b. Ahli Media

Ahli media adalah seseorang yang memiliki keahlian di bidang media, khususnya dalam hal perancangan dan penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti memilih Dr. Nino Indrianto, M.Pd., dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), sebagai ahli media untuk menilai dan memberikan masukan terhadap aspek media dalam produk yang dikembangkan.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan guru pembelajaran pendidikan

pancasila. Pada penelitian ini peneliti memilih salah yaitu guru kelas 2A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember yaitu ibu Nurin Badriyah, S.Pd.I.

d. Peserta didik

Peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) adalah peserta didik kelas 2A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba skala kecil yang melibatkan 10 peserta didik, dan uji coba skala besar yang melibatkan seluruh peserta didik kelas 2A sebanyak 28 orang. Dengan demikian, total peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 28 orang.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

a. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa cara, yaitu observasi, wawancara, serta masukan berupa komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli media, materi, dan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai ahli pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil skor pengisian angket penilaian terhadap produk media pembelajaran

Rupepa oleh validator ahli media, ahli materi, serta guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai ahli pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui proses validasi yang bertujuan untuk menilai kelayakan media Rupepa yang telah dikembangkan. Proses pengumpulan data ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan yaitu :

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung subjek penelitian, guna memperoleh pemahaman yang akurat tentang kondisi nyata lapangan.

Dalam penelitian ini, observasi melakukan observasi secara langsung oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember. Tujuan dari observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan sekolah selama proses penelitian, termasuk kondisi lingkungan sekolah, peran dan keadaan guru, serta karakteristik peserta didik.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi lisan dalam bentuk tanya jawab. Proses ini bersifat satu arah, di mana peneliti (pewawancara) mengajukan pertanyaan, dan narasumber memberikan jawaban sebagai respon terhadap pertanyaan.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran pancasila yaitu ibu Nurin Badriyah S.Pd. I guna untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data dari hasil wawancara dianalisis dengan cara deskriptif, yaitu dengan menggambarkan temuan secara rinci dan terstruktur. Tujuannya adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menilai seberapa berhasil produk yang digunakan dalam penelitian tersebut.

c. Angket

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkai pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.³³ Instrumen ini disusun secara sistematis dalam bentuk daftar pertanyaan, dan dijawab oleh responden berdasarkan pandangan atau persepsi mereka.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Angket yang digunakan mencakup angket untuk validasi dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta angket respon peserta didik. Analisis data dari angket tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil akhir dari produk yang dikembangkan, menilai kelayakan media pembelajaran Rupepa, dan mengidentifikasi tanggapan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Rupepa.

³³ Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta : Absoluete Media, 2020), hal 79.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data pendukung yang digunakan sebagai bukti dan pelengkap hasil observasi. Dokumen yang dikumpulkan dapat berupa catatan kegiatan, nilai tes formatif, hasil pekerjaan peserta didik, serta dokumen lain yang berkaitan dan relevan untuk memperkuat proses penelitian.

Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperkuat data selama proses penelitian berlangsung. Bentuk dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran, data tertulis, serta fakta-fakta yang terjadi selama pembelajaran. Semua dokumen tersebut berfungsi sebagai bukti pendukung dalam penelitian mengenai hasil belajar peserta didik kelas 2A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dalam penelitian dan pengembangan ini, instrumen yang digunakan berupa lembar angket validasi terhadap media Rupepa untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Proses validasi dilakukan oleh beberapa validator yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan respon peserta didik.

a. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dalam penelitian dan pengembangan ini,

instrumen yang digunakan berupa lembar angket validasi terhadap media Rupepa untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Proses validasi dilakukan oleh beberapa validator yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan respon peserta didik.

b. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Instrumen ini dirancang untuk memperoleh validasi mengenai kelayakan dan kesesuaian penyajian materi dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti memilih Dr. Ubaidillah, M.Pd.I., seorang dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), sebagai validator ahli materi. Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi materi disajikan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Nomor
1	Aspek Kebenaran Konsep	Kesesuaian media Rupepa dengan standart isi kurikulum merdeka.	1
		Materi yang disusun media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik.	2
		Kesesuaian materi dengan tingkatan sekolah dasar kelas II.	3
		Media RUPEPA dapat menjelaskan macam-macam penerapan nilai-nilai pancasila	4
		Keakuratan contoh gambar dengan materi.	5

2	Aspek Keilmuan Konsep	Dapat meminimalisir salah prefrensi yang terjadi pada peserta didik.	6
		Kemudahan materi untuk dipahami peserta didik.	7
3	Aspek Keterlaksanaan	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.	8
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	9
		Keefektifan media RUPEPA dalam membantu belajar peserta didik.	10

Berdasarkan Tabel 3.1, kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi disusun berdasarkan tiga aspek utama, yaitu aspek kebenaran konsep, aspek kelimpahan konsep, dan aspek keterlaksanaan. Setiap aspek terdiri atas beberapa indikator yang dirancang untuk menilai kevalidan isi materi dalam media pembelajaran secara komprehensif. Instrumen ini menjadi acuan bagi ahli materi dalam memberikan penilaian terhadap kualitas isi media yang dikembangkan.

c. Instrumen Penilaian Ahli Media

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data validasi dari ahli media terkait kesesuaian, tampilan, dan daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan. pada penelitian ini, peneliti memilih Dr. Nino Indrianto, M.Pd. Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi media disajikan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Nomor
1	Aspek Desain dan Tampilan Media	Desain gambar pada tampilan jelas dan rapi.	3
		Tampilan media rupepa menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 2 sd/mi.	10
2	Aspek Bahan	Bahan-bahan yang digunakan media tidak mudah rusak.	4
		Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	5
3	Aspek Pemanfaatan	Ketepatan media Rupepa untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	2
		Media Rupepa dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran pendidikan pancasila.	6
		Media Rupepa menambahkan motivasi peserta didik untuk mempelajari dapat mengenali lambang pancasila beserta maknanya dan juga peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai pancasila di rumah maupun di sekolah.	8
		Media Rupepa mudah digunakan oleh peserta didik kelas 2 tingkat sd/mi.	9
		Media Rupepa dapat disimpan dan digunakan kembali.	7
		Kualitas media Rupepa yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	1

Berdasarkan Tabel 3.2, menyajikan kisi-kisi instrumen ahli media disusun untuk menilai media Rupepa dari tiga aspek, yaitu: desain dan tampilan media, kelayakan bahan, serta pemanfaatannya dalam pembelajaran. Setiap

aspek memiliki beberapa butir pertanyaan yang bertujuan mengevaluasi kejelasan desain, keamanan bahan, dan kemudahan serta efektivitas penggunaan media oleh peserta didik.

d. Instrumen Penilaian Lembar Ahli Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data uji validasi dari guru mengenai kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pada penelitian ini peneliti memilih salah satu guru kelas 2A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember yaitu ibu Nurin Badriyah, S.Pd.I. Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi pembelajaran disajikan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Nomor
1	Kesesuaian dan kualitas materi	Ketepatan Media Rupepa untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	1
		Materi yang disajikan melalui media Rupepa sudah sesuai dengan kurikulum.	2
		Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci.	3
2	Keterlibatan dan Motivasi Peserta Didik	Media Rupepa mampu memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.	4
		Media Rupepa meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran.	5

		Media Rupepa disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan.	6
		Media Rupepa memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.	5
3	Desain, Keamanan, dan Kesesuaian dengan Peserta Didik ¹	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	4
		Media Rupepa aman digunakan oleh peserta didik.	8
		Media Rupepa sesuai dengan karakteristik dan perkembangan kognitif peserta didik kelas 2.	10

Berdasarkan Tabel 3.3, menyajikan kisi-kisi instrumen penilaian ahli pembelajaran yang difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu kesesuaian dan kualitas materi, keterlibatan serta motivasi peserta didik, dan desain serta keamanan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pertanyaan-pertanyaan dalam tabel tersebut dirancang untuk menilai sejauh mana media Rupepa efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

e. Instrumen Respon Peserta Didik

Instrumen respons peserta didik berisi sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran oleh peserta didik. Pernyataan-pernyataan tersebut dirancang untuk mengukur minat, ketertarikan, serta tanggapan peserta didik terhadap media yang digunakan. Data yang diperoleh melalui angket ini digunakan untuk

menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat diterima dan disukai oleh peserta didik. Lembar angket ini dibagikan kepada siswa yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen respon peserta didik disajikan pada tabel 3.4.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Nomor
1	Ketertarikan terhadap Media Rupepa	Media Rupepa ini sangat menarik dan menyenangkan.	1
		Dengan menggunakan media Rupepa, pembelajaran tidak membosankan.	2
		Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Rupepa.	3
2	Kenyamanan & Motivasi dalam Pembelajaran	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Rupepa	4
		Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran Rupepa.	5
		Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Rupepa.	7
		Dengan menggunakan media Rupepa, saya menjadi lebih semangat belajar.	10
3	Pemahaman & Penerapan Materi	Saya merasa memahami materi lambang Pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai Pancasila setelah menggunakan media Rupepa.	6
		Media Rupepa mempermudah saya memahami materi lambang Pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai Pancasila.	8

		Penggunaan media Rupepa membantu saya mengingat materi lambang Pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai Pancasila.	9
--	--	---	---

Berdasarkan Tabel 3.4, instrumen respon peserta didik mencakup tiga aspek penilaian, yaitu ketertarikan terhadap media Rupepa, kenyamanan dan motivasi dalam pembelajaran, serta pemahaman dan penerapan materi. Pertanyaan-pertanyaan dalam tabel ini dirancang untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Rupepa, termasuk apakah media tersebut menarik, menyenangkan, tidak membosankan, serta mampu meningkatkan kenyamanan, motivasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi lambang Pancasila dan penerapan nilai-nilainya.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menggali dan memahami informasi, kritik, serta saran yang diperoleh selama proses observasi dan validasi produk oleh para validator. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk menilai sejauh mana Kepraktisan produk serta mengevaluasi hasil dari proses validasi terhadap produk yang telah dikembangkan, melalui data yang bersifat angka atau statistik.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif yang digunakan oleh penelitian ini, diperoleh dari hasil observasi kegiatan pembelajaran kelas 2A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember, serta saran dan masukan dari validator ahli yang digunakan untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang digunakan oleh penelitian ini, diperoleh melalui angket dan evaluasi yang diberikan kepada peserta didik. Angket diperoleh dari validator ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta peserta didik, dengan menggunakan skala Likert untuk menilai produk yang dikembangkan.

Tabel 3.5
Penskoran Skala Likert³⁴

Nilai	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan pada tabel 3.5, kategori penilaian likert dihitung dengan cara mengukur presentase rata-rata tiap komponen dengan menggunakan rumus yaitu :

³⁴ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020, hal 93-94.

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

Keterangan :

P = angka persentase data angket

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor yang maksimum

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, kevalidan media pembelajaran dapat ditentukan dengan mengacu kategori sebagai berikut :

Tabel 3.6
Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3.6, menunjukkan kategori tingkat kevalidan media pembelajaran berdasarkan persentase hasil penilaian menggunakan skala Likert. Rentang persentase 0%-20% dikategorikan sebagai sangat tidak valid, 21%-40% sebagai kurang valid, 41%-60% cukup valid, 61%-80% valid, dan 81%-100% termasuk dalam kategori sangat valid. Kategori ini digunakan untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran layak digunakan berdasarkan hasil validasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan menghasilkan media pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) pada pelajaran Pendidikan Paancasila di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember kelas 2A dengan 28 peserta didik. Penelitian ini divalidasi oleh validtor ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan respon peserta didik kelas 2A. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE, yang mencakup lima tahap utama, yaitu: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

1. Hasil Analisis

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Rupepa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan terkait kondisi dan kebutuhan yang ada di sekolah. Proses Analisis yang dilakukan mencakup dua aspek utama, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

a. Analisis Kinerja

Tahap analisis Kinerja, dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember terkait penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila selama ini.

Dalam tahapan ini, dimulai dari observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember untuk mencari informasi yang ada pada lembaga tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 2 November 2024, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik, akan tetapi terdapat kendala ketika pembelajaran terutama pelajaran Pendidikan Pancasila, hal ini dikarenakan pembelajaran susah dimengerti yaitu kesulitan untuk memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan peserta didik kesulitan mengaitkan nilai-nilai pancasila dengan kegiatan perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari, serta kurangnya media yang digunakan pada pembelajaran.³⁵

b. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas 2A untuk menggali informasi terkait media apa yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 2A yaitu ibu Nurin Badriyah S.Pd.I, pada tanggal 2 November 2024, bahwa guru sesekali menggunakan proyektor dengan menampilkan gambar atau video sebagai tambahan materi pada pembelajaran.³⁶ Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan sebuah media yang akan meningkatkan kreatifitas dan pemahaman peserta didik melalui media Rupepa agar peserta didik merasa senang ketika

³⁵ Hasil Observasi di MIN 03 Jember, jam 08.00 pada 2 November 2025

³⁶ Nurin Badriyah, S.Pd.I., diwawancara oleh penulis, di MIN 03 Jember, jam 09.00 pada 2 November 2024.

pembelajaran. Media ini akan dibuat sesuai materi yang akan dipelajari serta telah mempertimbangkan karakter peserta didik kelas 2A yang lebih menyukai belajar disertai dengan bermain.

2. Hasil Desain

Tahap kedua dalam pembuatan media Rupepa adalah merancang media pembelajaran yang fokus pada materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila. Pada media Rupepa langkah perancangan awal dengan menentukan tujuan pembelajaran, penyusunan materi pembelajaran, serta Rancangan Pembuatan Produk.

a. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Tahapan ini menyesuaikan antara tujuan pembelajaran pada fase A di kelas 2A yang akan dicapai dengan media Rupepa yang dirancang. Adapun tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang hendak dicapai disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1
Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Peserta didik dapat mengenali lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila	a. Peserta didik dapat mengetahui lambang pancasila dan maknanya. b. Peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai pancasila dengan benar.

b. Penyusunan materi pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun materi yang akan dimuat dalam media Rupepa dengan menggunakan aplikasi canva. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi lambang

pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila bab berperilaku sesuai pancasila. Adapun materi lambang pancasila dan maknanya terdapat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1
Materi Lambang Pancasila Beserta Maknanya

Berdasarkan gambar 4.1, terdapat lima lambang sila Pancasila dan maknanya. Materi ini digunakan untuk membantu peserta

didik memahami lambang pancasila dan makna dari setiap lambang pancasila. Kemudian menyusun materi menerapkan nilai-nilai di kehidupan sehari-hari yang terdapat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2
Materi Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Dalam
Kehidupan Sehari-Hari

Berdasarkan gambar 4.2, terdapat materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Setiap sila digambarkan dengan contoh perilaku yang mencerminkan nilai tersebut, seperti saling menghargai, menjaga kerukunan, dan bekerja sama. Materi ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami bagaimana nilai-nilai Pancasila dapat diwujudkan dalam tindakan nyata di lingkungan keluarga dan masyarakat. Kemudian menyusun materi menerapkan nilai-nilai disekolah yang terdapat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3
Materi Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila disekolah

Berdasarkan gambar 4.3, terdapat materi penerapan nilai-nilai Pancasila di sekolah, seperti berdoa sebelum dan sesudah belajar (Sila Pertama), menolak bullying dan bersikap adil (Sila Kedua), menghargai perbedaan suku, agama, dan budaya (Sila Ketiga), menyampaikan pendapat dengan sopan serta menghargai pendapat orang lain (Sila Keempat), dan tidak membeda-bedakan teman berdasarkan latar belakang ekonomi atau sosial (Sila Kelima). Kemudian menyusun kartu gambar yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila yang terdapat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4
Kartu Media Rupepa

Berdasarkan gambar 4.4, menampilkan berbagai contoh perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan sekolah. Seluruh kartu tersebut menjadi media pembelajaran visual untuk membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

c. Rancangan Awal Pembuatan Produk

Dalam proses merancang media Rupepa, terdapat beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan untuk memastikan media Rupepa yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik. Tujuannya agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat membangkitkan

semangat belajar peserta didik dan meningkatkan minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Berikut beberapa aspek yang menjadi pertimbangan dalam mendesain produk media Rupepa :

1) Rancangan Awal Produk Media Pembelajaran



Gambar 4.5
Rancangan Awal Bagian Depan Media

Berdasarkan gambar 4.6, menunjukkan rancangan awal bagian depan dari media pembelajaran Rupepa. Desain ini merupakan bentuk awal dari produk yang sedang dikembangkan dengan tujuan menarik perhatian peserta didik. Tampilan bagian depan ini dirancang agar memiliki daya tarik visual dan mampu mendukung fungsi media dalam meningkatkan minat serta semangat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan.



Gambar 4.6

Rancangan Awal Bagian Belakang Media

Berdasarkan gambar 4.6, menunjukkan rancangan awal bagian belakang media Rupepa, yang merupakan salah satu tahap dalam proses pengembangan produk media pembelajaran. Tampilan ini menunjukkan bentuk fisik awal dari sisi belakang media yang dirancang sebagai bagian dari keseluruhan struktur. Tujuan dari rancangan ini adalah untuk mendukung fungsi media secara menyeluruh agar tetap menarik, kokoh, dan efektif dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.

Rancangan awal produk Media rupepa bertujuan mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pemahaman pembelajaran karena susah untuk dimengerti pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi lambang pancasila

beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila. Dengan adanya media Rupepa ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih semangat belajar dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

2) Ukuran Media Pembelajaran

Ukuran media Rupepa (Rumah Penerapan Pancasila) yang dikembangkan memiliki dimensi sebagai berikut: bagian depan media berukuran tinggi 58 cm dan lebar 55 cm, sisi kiri dan kanan masing-masing tinggi 58 cm dan lebar 42 cm, serta atap dengan panjang 35 cm dan lebar 35 cm. Ukuran-ukuran ini dirancang secara proporsional untuk memastikan media dapat menarik perhatian seluruh peserta didik di kelas selama pembelajaran.

3) Bahan Media Pembelajaran

Bahan yang digunakan untuk pembuatan media Rupepa (Rumah Penerapan Pancasila) terbuat dari triplek kayu dengan ketebalan 12 ml. Pemilihan bahan ini didasarkan pada kekuatannya, sehingga media Rupepa dapat digunakan kembali secara berulang dan tahan lama dalam jangka waktu yang panjang. Poster yang ditempelkan di media terbuat dari liuster. Bahan tersebut dipilih karena awet dan tidak mudah rusak maupun pudar untuk desain. Selain itu gambar perilaku pancasila di cetak dan dilamining agar awet dan bisa digunakan dalam jangka lama. Sedangkan kotak perilaku

pancasila untuk memasukkan gambar perilaku terbuat dari kardus agar tidak mudah rusak.

3. Hasil Pengembangan

Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan setelah proses perancangan produk media pembelajaran. Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk akhir yang siap digunakan dalam pembelajaran. Setelah produk selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi standar dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila). Untuk menilai kualitas dan kelayakannya, Media ini akan divalidasi oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Tujuan dari validasi untuk menguji validitas dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan untuk menentukan apakah media tersebut siap diuji coba tanpa perlu revisi, perlu diuji coba dengan beberapa perbaikan sesuai saran, atau tidak layak diuji coba sama sekali. Validasi dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang relevan sesuai dengan keahlian bidang validator. Apabila dalam proses validasi ditemukan kritik dan saran dari para validator, maka produk media pembelajaran yang dikembangkan perlu direvisi untuk menyempurnakannya.

a. Pembuatan Media Pembelajaran Rupepa

Media Rupepa yang telah dirancang, langkah selanjutnya merealisasikannya ke dalam wujud nyata. Pada tahap ini, Seluruh komponen yang diperlukan, baik alat maupun bahan, dirangkai dan dirakit menjadi satu kesatuan produk yang utuh. Sedangkan materi pembelajaran yang dimuat dalam media Rupepa bersumber dari Modul Belajar Praktis Pendidikan Pancasila Kelas II yaitu Fase A Berperilaku Sesuai Pancasila materi lambang pancasila berserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila. Adapun Langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) adalah sebagai berikut :

- 1) Merancang desain dan materi pembelajaran dengan berbantuan aplikasi canva
- 2) Siapkan bahan dan alat yang dibutuhkan

Bahan-bahan pembuatan media Rupepa :

- | | |
|--------------------|-----------------|
| • Triplek | • Lem fox |
| • Poster | • Kardus |
| • Stiker Wallpaper | • Kertas Manila |
| • Skrub | • Clip Kunci |
| • Engsel | • Lem G |

Alat-alat pembuatan media Rupepa :

- | | |
|-----------|-----------|
| • Obeng | • Gunting |
| • Gergaji | • Catter |

- Palu
- Meteran
- Pensil

3) Ukur triplek menggunakan Meteran dengan membuat pintu rupepa bagian depan ukuran tinggi 58 cm dan lebar 55 cm, untuk bagian samping kanan dan kiri dengan ukuran tinggi 58 cm dan lebar 42 cm, bagian atas atap rupepa berbentuk segitiga dengan ukuran panjang 35 cm lebar 35 cm dan bagian bawah rupepa berbentuk segitiga dengan ukuran panjang 35 cm lebar 69 cm Triplek yang sudah di ukur kemudian di potong.

4) Triplek bagian pintu depan media rupepa, bagian kiri media, bagian kanan media, dan bagian bawah media dioleskan lem kayu berwarna putih



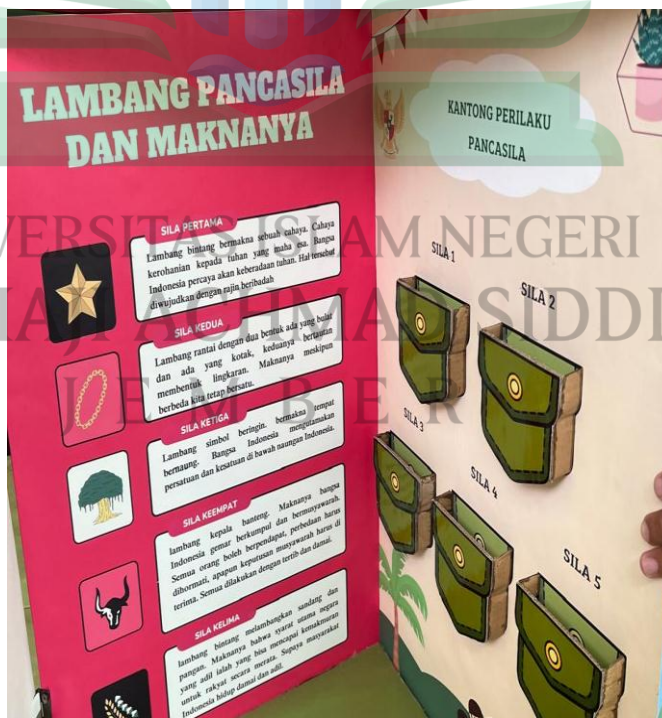
Gambar 4.7
Triplek di Oleskan Lem Kayu

- 5) Kemudian triplek yang sudah di dioleskan lem kayu di pasangkan scrub lalu di rakit



Gambar 4.8
Triplek di Pasangkan Scrub

- 6) Setelah pemasangan scrub lalu pemasangan poster



Gambar 4.9
Pemasangan Poster Bagian Dalam Media

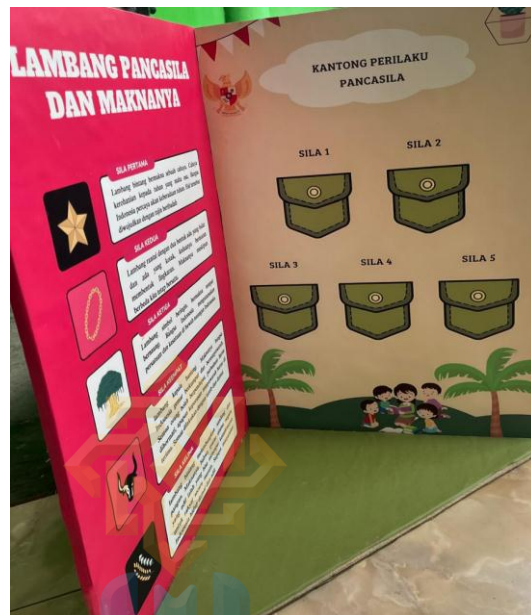


Gambar 4.10
Pemasangan Poster Luar Bagian Kiri Media



Gambar 4.11
Pemasangan Poster Luar Bagian Kanan Media

7) Kemudian bagian bawah media, triplek dilapisi kertas Manila berwarna hijau



Gambar 4.12
Pemasangan Kertas Manila di Bagian Bawah Media

- 8) Pemasangan bagian atas atap rupepa dimulai dengan pemasangan scrub terlebih dahulu untuk menggabungkan ke rangka rumah segitiga, kemudian dilapisi stiker wallpaper

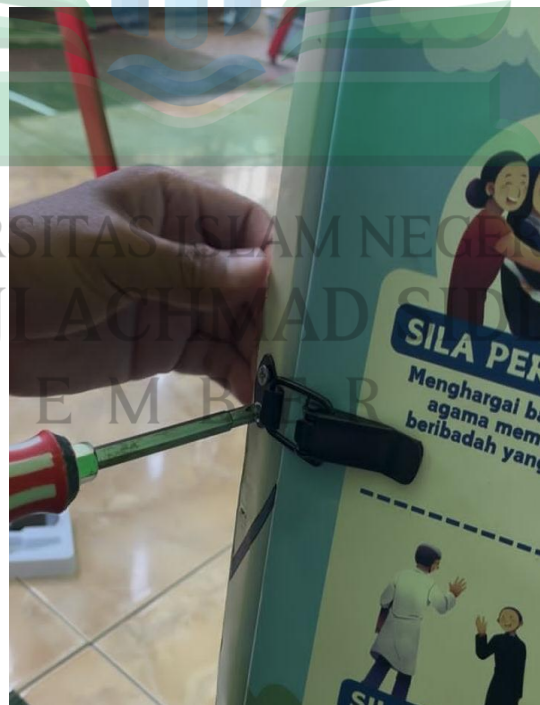


Gambar 4.13
Pemasangan Stiker Wallpaper di Bagian Atas Media

- 9) Pemasangan engsel dan clip kunci untuk mempermudah buka tutup pintu bagian depan media



Gambar 4.14
Pemasangan Engsel Untuk Pintu Media



Gambar 4.15
Pemasangan Clip Kunci Media

- 10) Membuat kantong perilaku pancasila dari bahan kardus tebal, kemudian kantong perilaku pancasila di tempelkan ke bagian dalam media pinggir kanan



Gambar 4.16
Pemasangan Kantong Perilaku Pancasila

- 11) Kemudian Pembuatan Kartu Perilaku Penerapan Pancasila, pertama mencari contoh gambar perilaku pancasila, setelah itu di print dan dilaminate



Gambar 4.17
Hasil Pembuatan Kartu Perilaku Pancasila

12) Media Rupepa sudah siap diimplementasikan



Gambar 4.18
Bagian Depan Media Rupepa



Gambar 4.19
Bagian Kiri Media Rupepa



Gambar 4.20
Bagian Kanan Media Rupepa

b. Validasi Produk Media Rupepa

Pada tahap validasi produk yang telah peneliti kembangkan terdapat 3 validator yang akan memberikan saran tambahan serta penilaian sebelum produk di publikasikan. Terdapat tiga validator ahli yaitu, ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berikut hasil validasi produk media pembelajaran Rupepa pada tiga validator :

1) Validasi Ahli Materi

Tahap validasi ahli materi oleh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd,I. pada tanggal 20 Januari 2025. Validasi ahli materi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang disusun berdasarkan skala Likert, yang terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Aspek ini mencakup penilaian dengan sepuluh indikator. Angket valiasi materi disajikan pada lampiran 9.

2) Validasi Media

Tahap validasi ahli media oleh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd, pada tanggal 21 Januari 2025. Validasi ahli media dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang disusun berdasarkan skala Likert, yang terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Aspek ini mencakup penilaian

dengan sepuluh indikator. Angket valiasi materi disajikan pada lampiran 10.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Tahap validasi ahli pembelajaran oleh guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember yaitu ibu Nurin Badriyah S.Pd.I. Pada tanggal 24 Januari 2025. Validasi ahli materi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang disusun berdasarkan skala Likert, yang terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Aspek ini mencakup penilaian dengan sepuluh indikator. Angket valiasi materi disajikan pada lampiran 11.

4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan kegiatan uji coba pada produk yang telah dikembangkan, yaitu media Rupepa. Setelah produk dinyatakan valid oleh para validator, langkah selanjutnya yaitu menerapkan media pembelajaran Rupepa pada proses pembelajaran. Tujuan dari pelaksanaan uji ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang digunakan, serta untuk mengamati efektivitas proses pembelajaran saat media diterapkan. Media ini diterapkan pada kelas 2A ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember.

Kegiatan implementasi dilaksanakan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar. Uji skala kecil dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 30 Januari 2025, dan untuk uji coba

skala besar dilaksanakan pada hari kamis tanggal 6 Februari 2025 pada kelas 2A. Pada saat implementasi, peserta didik memperhatikan dan menyimak pembelajaran dengan baik, serta berperan aktif melalui interaksi media dalam pembelajaran berlangsung.

a. Uji Skala Kecil

Pada tahap uji coba yang dilakukan di kelas 2A pada hari kamis, tanggal 30 Januari 2025 dengan sejumlah peserta didik 10 orang. Uji skala kecil dilakukan pada sampel kecil untuk mengidentifikasi kesalahan dan kekurangan. Kesalahan tersebut kemudian diperbaiki dan diuji coba kembali pada sampel yang lebih besar. Adapun pelaksanaan uji coba kelompok kecil yang ditunjukkan pada gambar 4.21.



Gambar 4.21
Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan gambar 4.21, Proses penelitian diawali dengan peneliti yang membuka pembelajaran, menanyakan kabar dan memberi *ice breaking* dan menyampaikan materi yang akan dipelajari, yaitu materi lambang Pancasila beserta maknanya

dan menerapkan nilai-nilai Pancasila. Kemudian peserta didik diminta untuk mendengarkan, Setelah materi selesai disampaikan, kemudian mempraktekkan permainan yang ada di media Rupepa. Setelah selesai diimplementasikan peserta didik mengisi angket respon penggunaan media Rupepa.

b. Uji Coba Skala Besar

Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2025 pada kelas 2A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember, dengan jumlah peserta didik 28 orang. Sebelum melaksanakan pembelajaran peserta didik telah dikondisikan agar mendengar dan melihat penjelasan secara maksimal, sebelum masuk pada materi, peneliti memberikan *ice breaking* agar peserta didik fokus ketika menerima materi.

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan untuk mendukung pemahaman terhadap kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran, berikut ditampilkan dokumentasi yang menunjukkan suasana kelas saat kegiatan berlangsung. Adapun gambar kegiatan pendahuluan ditunjukkan pada gambar 4.22.



Gambar 4.22
Kegiatan Pendahuluan

Berdasarkan gambar 4.22, memperlihatkan suasana kelas ketika peneliti memulai pembelajaran dengan pendekatan yang interaktif dan komunikatif. Tampak peneliti berdiri di depan kelas, menyapa peserta didik, serta memanfaatkan media pembelajaran yang telah disiapkan untuk menarik perhatian siswa. Kegiatan ini mencerminkan pentingnya membangun koneksi awal dengan peserta didik agar mereka lebih siap secara mental dan emosional dalam menerima materi yang akan disampaikan.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari beserta media yang akan digunakan agar mempermudah proses belajar. Berikut merupakan kegiatan mengajar dengan menggunakan media Rupepa.



Gambar 4.23
Kegiatan Menjelaskan Materi

Berdasarkan gambar 4.23, memperlihatkan kegiatan guru saat menjelaskan materi kepada peserta didik sebelum menggunakan media Rupepa, sebagai bagian dari pengantar pembelajaran.



Gambar 4.24
Kegiatan Praktek Media Rupepa

Berdasarkan gambar 4.24, menunjukkan suasana ketika peserta didik sedang melakukan praktik pembelajaran dengan

menggunakan media Rupepa. Kedua gambar ini menggambarkan proses pembelajaran yang melibatkan penjelasan materi dan penerapan langsung media untuk memperkuat pemahaman peserta didik.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, peserta didik diajak untuk mengingat kembali materi yang telah dijelaskan dan dipelajari sebelumnya, dengan harapan peserta didik dapat memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila.

Pada tahap implementasi, peserta didik menunjukkan respon positif terkait media Rupepa, media tersebut membantu peserta didik memahami materi pelajaran, serta membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan. Kemudian setelah menggunakan media ini, peserta didik mengisi angket respon penggunaan media Rupepa.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam penerapan model ADDIE. Tujuan utama dari evaluasi ini adalah untuk memastikan bahwa media yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori media yang relatif sempurna dan siap digunakan dalam situasi pembelajaran yang

sesungguhnya.³⁷ Perbaikan terhadap media Rupepa dilakukan berdasarkan hasil respon yang diperoleh dari data angket.

B. Analisis Data

Analisis data merupakan menganalisis kelayakan media yang dikembangkan peneliti, dibuktikan dengan hasil kevalidan para validator yakni, ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta respon peserta didik kelas 2A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember. Validator ahli materi oleh bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I. selaku dosen pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Validator ahli media oleh bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku dosen di UIN Khas Jember. Validator ahli pembelajaran yaitu ibu Nurin Badriyah S.Pd.I. selaku guru kelas di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember.

1. Analisis Data Hasil Validasi

Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan divalidasi oleh tiga validator, yaitu satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, dan satu guru sebagai ahli pembelajaran. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kevalidan media yang telah dibuat serta mengumpulkan saran dan masukan dari para validator. Masukan tersebut akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi guna menyempurnakan media. Berikut ini disajikan hasil validasi yang telah dilakukan.

³⁷ Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D: Teori Dan Praktek*, hal 34-38.

a. Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi yang terdapat pada media pembelajaran, sebelum diuji coba kepada peserta didik. Peneliti memilih dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yaitu bapak Dr. Ubaidillah M.Pd.I. Pada tanggal 20 Januari 2025. Adapun hasil analisis data dari penilaian ahli materi disajikan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Xi
1	Kesesuaian media Rupepa dengan standart isi kurikulum merdeka	5	5
2	Materi yang disusun media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik	5	5
3	Kesesuaian materi dengan tingkat Sekolah Dasar Kelas II	4	5
4	Media Rupepa dapat menjelaskan macam-macam Penerapan nilai-nilai pancasila	5	5
5	Keakuratan contoh gambar dengan materi	5	5
6	Dapat meminimalisir salah prefensi yang terjadi pada peserta didik	4	5
7	Kemudahan materi untuk dipahami peserta didik	5	5
8	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kopetensi dasar yang diharapkan	5	5
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5
10	Keefektifan media Rupepa dalam membantu belajar peserta didik	5	5
Jumlah		48	50
Presentase		96%	
Kategori		Sangat Valid	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

x = jumlah skor yang diperoleh

xi = jumlah skor yang maksimum

Adapun Komentor dan Saran yang diberikan oleh ahli Materi sebagai berikut: Materi kurang luas, penulisan juga kurang besar, tambahkan menjadi soal.

b. Penilaian Ahli Media

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diterapkan kepada peserta didik. Ahli media adalah seseorang yang memiliki keahlian di bidang pengembangan media. Dalam penelitian ini, peneliti memilih Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK). Proses validasi dilakukan pada tanggal 21 Januari 2025. Adapun hasil analisis data dari penilaian ahli media disajikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Xi
1	Kualitas media Rupepa yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran	4	5
2	Ketepatan media Rupepa untuk digunakan sebagai media pembelajaran	5	5
3	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi	4	5

4	Bahan-bahan yang digunakan medi Rupepa tidak mudah rusak	4	5
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media	5	5
6	Media Rupepa dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran Pendidikan Pancasila	5	5
7	Media Rupepa dapat disimpan dan digunakan kembali	5	5
8	Media Rupepa menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari dapat mengenali lambang pancasila beserta maknanya. Dan juga peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di rumah maupun di sekolah	5	5
9	Media mudah digunakan oleh peserta didik kelas 2 tingkat sd/mi	5	5
10	Tampilan media Rupepa menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 2 sd/mi	4	5
Jumlah		46	50
Presentase		92%	
Kategori		Sangat Valid	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad P = \frac{46}{50} \times 100\% = 92$$

Keterangan :

P = angka persentase data angket

x = jumlah skor yang diperoleh

xi = jumlah skor yang maksimum

Adapun Komentar dan Saran yang diberikan oleh ahli Media pada tabel sebagai berikut: gambar disesuaikan dengan ukuran media, blum ada identitas, lengkapi dengan buku panduan penggunaan media, kartu dibuat menarik & kuat, papan kantong dari bahan awet/tidak gampang rusak.

c. Penilaian Ahli Pembelajaran

Penilaian oleh ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diterapkan kepada peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti memilih seorang guru yaitu Ibu Nurin Badriyah, S.Pd.I, yang mengajar di kelas 2A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember pada tanggal 24 Januari 2025. Adapun hasil analisis data dari penilaian ahli pembelajaran disajikan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Xi
1	Ketepatan media Rupepa untuk digunakan sebagai media pembelajaran	5	5
2	Media Rupepa mampu memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	4	5
3	Materi yang disajikan melalui media Rupepa sudah sesuai dengan kurikulum	4	5
4	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik	5	5
5	Media Rupepa memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	5	5
6	Media Rupepa meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran	5	5
7	Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci	5	5
8	Media Rupepa aman digunakan oleh peserta didik	5	5
9	Media Rupepa disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	4	55
10	Media Rupepa sesuai dengan karakteristik dan perkembangan kognitif	4	5

	peserta didik kelas 2		
Jumlah		46	50
Presentase		92%	
Kategori		Sangat Valid	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad P = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Keterangan :

P = angka persentase data angket

x = jumlah skor yang diperoleh

xi = jumlah skor yang maksimum

Adapun Komentar dan Saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran pada tabel sebagai berikut: Media ini sudah sangat baik dan mencerminkan pemahaman terhadap materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila. Adapun hasil analisis validator disajikan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5
Hasil Analisis Validator

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator Materi	96%	Sangat Valid
2.	Validator Media	92%	Sangat Valid
3.	Validator Pembelajaran	92%	Sangat Valid
Nilai rata-rata presentase		93%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.5, hasil analisis dari tiga validator diperoleh nilai rata-rata presentase 93%. Presentase ini menunjukkan bahwa media Rupepa yang telah dikembangkan memenuhi kriteria yang ditetapkan dan dinilai sangat valid untuk diimplementasikan.

2. Analisi Respon Peserta Didik

Media Rupepa yang telah dinyatakan valid selanjutnya diuji coba langsung kepada peserta didik. Uji coba pertama yang dilakukan adalah uji coba skala kecil. Dalam tahap ini, peneliti memilih 10 peserta didik sebagai subjek uji coba. Setelah media digunakan oleh peserta didik, peneliti membagikan angket respon kepada seluruh peserta sebanyak 10 lembar angket. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Adapun analisis angket respon peserta didik pada skala kecil disajikan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6
Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil

Data Hasil Uji Coba Respon Skala Kecil											
Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X ¹	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	46
X ²	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	44
X ³	5	3	4	5	3	4	4	5	4	4	41
X ⁴	5	3	5	4	4	5	4	5	4	5	45
X ⁵	3	4	5	3	3	4	3	4	5	4	38
X ⁶	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	40
X ⁷	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	46
X ⁸	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	44
X ⁹	5	4	5	4	5	3	5	5	3	5	44
X ¹⁰	4	5	4	4	4	3	3	5	5	3	41
Jumlah	47	41	45	42	39	40	40	46	43	44	427

$$P = \frac{427}{500} \times 100 = 85\% \text{ Sangat Valid}$$

Berdasarkan tabel 4.6, hasil uji coba skala kecil yang ditampilkan pada Tabel 4.8, media pembelajaran Rupepa yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini

ditunjukkan oleh persentase kelayakan sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori valid. Dengan hasil tersebut, media Rupepa dapat dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar.

Uji coba skala besar dilaksanakan di kelas 2A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember dengan melibatkan sebanyak 28 siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta untuk mengamati dan menggunakan media Rupepa yang telah dikembangkan. Setelah penggunaan media, peneliti membagikan angket respon sebanyak 28 lembar kepada seluruh siswa yang terlibat. Adapun analisis angket respon peserta didik pada skala besar disajikan pada tabel 4.17.

Tabel 4.7
Analisis Respon Peserta Didik Skala Besar

Data Hasil Uji Coba Respon Skala Besar											
Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X ¹	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
X ²	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49
X ³	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	47
X ⁴	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
X ⁵	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	48
X ⁶	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	43
X ⁷	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
X ⁸	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
X ⁹	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49
X ¹⁰	4	5	4	5	4	5	3	5	5	5	46
X ¹¹	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	46
X ¹²	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
X ¹³	4	5	4	5	5	4	3	5	5	5	45
X ¹⁴	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	46
X ¹⁵	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	46
X ¹⁶	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
X ¹⁷	4	3	5	5	5	5	4	5	5	5	46
X ¹⁸	5	3	4	5	5	4	4	4	5	5	44
X ¹⁹	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	44

X^{20}	5	5	4	5	5	3	4	5	5	5	46
X^{21}	4	5	4	5	3	4	3	5	5	5	43
X^{22}	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	47
X^{23}	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	47
X^{24}	5	5	4	5	4	5	5	3	4	4	45
X^{25}	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	44
X^{26}	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	47
X^{27}	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
X^{28}	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48
Jumlah	132	128	128	133	130	130	115	133	137	134	1300

$$P = \frac{1300}{1400} \times 100 = 92 \text{ Sangat Valid}$$

Berdasarkan tabel 9.7, hasil uji coba skala besar diperoleh persentase sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap media yang dikembangkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media Rupepa sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Revisi Produk

Revisi produk adalah proses penyempurnaan terhadap produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, media Rupepa yang telah dirancang akan diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari para validator, agar hasil akhirnya menjadi lebih optimal. Berikut ini akan disajikan masukan dari masing-masing validator yang kemudian akan diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran Rupepa.

1. Komentar dan Saran Validator Ahli Media

a. Materi Kurang Luas

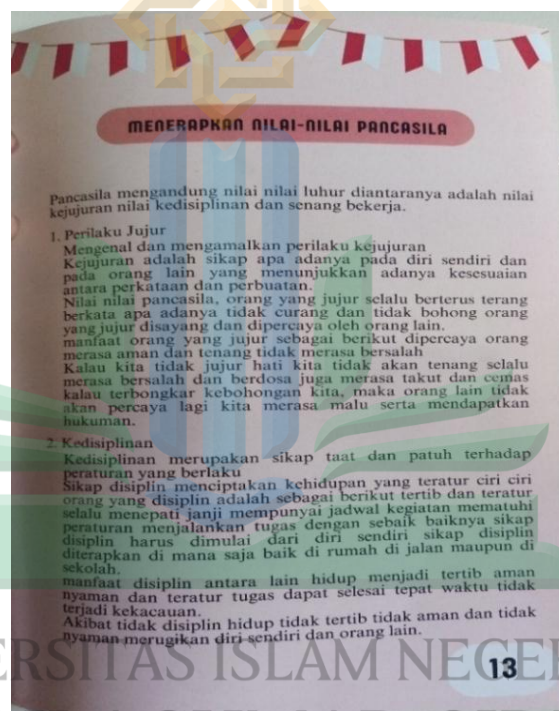
Berdasarkan komentar dari validator ahli materi, isi materi pada buku panduan "Berperilaku Sesuai Pancasila" dinilai masih belum mencakup ruang lingkup yang cukup luas. berikut gambar materi sebelum direvisi.



Sebelum Revisi

Buku panduan pada gambar sebelum revisi masih minim konten yang menjelaskan secara rinci materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai Pancasila. Hal ini membuat materi cenderung kurang kontekstual dan belum memberikan gambaran konkret kepada siswa mengenai sikap atau perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Sementara itu, sesudah revisi menunjukkan adanya penambahan konten pada bagian dalam buku. Materi yang ditambahkan berupa penjelasan lebih rinci mengenai materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Berikut gambar penambahan materi sesudah revisi.



Sesudah Revisi

Dengan dilakukannya revisi, buku panduan "Berperilaku Sesuai Pancasila" menjadi lebih lengkap dan relevan dalam menyampaikan pesan moral serta nilai-nilai kebangsaan kepada peserta didik.

b. Tambahkan Menjadi Soal

Media hanya memuat permainan mencocokkan gambar ke kantong perilaku tanpa soal atau asesmen tertulis. Berikut gambar tidak adanya soal pada media sebelum revisi.

- Anak-anak, apakah kalian tau apa saja lambang Pancasila?
- Apakah kalian selalu berdoa sebelum makan?

Kegiatan Inti (70')

- Peserta didik menjawab pertanyaan guru sesuai pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari (**Bernalar Kritis**)
- Guru memberikan penjelasan tentang materi lambang pancasila beserta maknanya dengan media rupepa
- Kemudian diberikan ransangan apakah sudah memahami pelajaran dengan pertanyaan sederhana, apa yang telah dijelaskan sebelumnya
- Setelah itu guru memberikan penjelasan lanjutan tentang materi menerapkan nilai-nilai pancasila
- Kemudian diberikan ransangan apakah sudah memahami pelajaran dengan pertanyaan sederhana, apa yang telah dijelaskan sebelumnya
- Kemudian Peserta didik diberikan gambar kartu perilaku pancasila setiap anak diberikan 1 gambar
- Kemudian peserta didik diberikan waktu 3 menit untuk memahami gambar yang diberikan
- Kemudian setiap peserta didik maju kedepan dengan secara bergantian, dan memperlihatkan gambar yang didapat dan menjelaskannya ke peserta lainnya
- Kemudian gambar kartu perilaku pancasila ddicocokkan dengan dimasukkan ke kantong yang berada di media secara bergantian
- Guru dan peserta didik mengoreksi gambar perilaku pancasila disetiap anak yang memasukkan gambar kartu ke kantong media
- Kemudian guru memberikan lkpd kepada peserta didik
- Guru dan peserta didik mengoreksi lkpd secara bersama

Kegiatan Akhir (20')

- Peserta didik beserta guru menyimpulkan materi pembelajaran
- Mengakhiri pembelajaran dengan bacaan *hamdalah* (**Religius/ Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia**)

Pembelajaran Diferensiasi

- Untuk peserta didik yang sudah memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik lebih jauh disarankan untuk menganalisis pemecahan masalah terkait topik ini dari berbagai referensi yang relevan
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini disarankan untuk belajar kembali tentang lambang materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila di luar kelas sesuai kesepakatan antara guru dengan peserta didik.
- Peserta didik juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya (*tutor*)

Sebelum Revisi

Pada gambar media sebelum revisi, Materi pada media pembelajaran hanya berupa permainan mencocokkan kartu gambar ke kantong pancasila. Aktivitas lebih bersifat praktik, namun kurang menggali kemampuan berpikir kritis atau penalaran siswa melalui soal tertulis.

Sementara itu, sesudah revisi menunjukkan adanya penambahan soal atau lembar kerja peserta didik (lkpd) di modul ajar yang peneliti rancang sesuai dengan materi yang terdapat di media. Berikut gambar penambahan soal atau lkpd sesudah revisi.

Soal Asesmen

1. Lambang sila kedua Pancasila adalah ...
 - A. Kepala banteng
 - B. Padi dan kapas
 - C. Rantai emas
2. Lambang yang melambangkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia adalah ...
 - A. Pohon beringin
 - B. Kepala banteng
 - C. Padi dan kapas
3. Arti lambang padi dan kapas dalam Pancasila adalah ...
 - A. Persatuan dan kesatuan bangsa
 - B. Kesejahteraan dan keadilan sosial
 - C. Kebenaran dan kekuatan
4. Contoh penerapan sila pertama di rumah adalah ...
 - A. Bermusyawarah untuk memilih ketua kelas
 - B. Berdoa sebelum tidur
 - C. Membantu teman yang kesulitan belajar
5. Contoh penerapan sila keempat di sekolah adalah ...
 - A. Berdoa sebelum belajar
 - B. Membantu teman yang kesulitan belajar
 - C. Menghormati pendapat teman saat diskusi

Kunci Jawaban

1. C. Kepala banteng
2. C. Padi dan kapas
3. B. Kesejahteraan dan keadilan sosial
4. B. Berdoa sebelum tidur
5. C. Menghormati pendapat teman saat diskusi

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*
- Program pengayaan dilakukan di luar jam efektif

Soal Pengayaan

1. Hafalkan bunyi sila Pancasila, lambang, dan maknanya !
2. Lafalkan hasil hafalanmu di depan kelas !

Sesudah Revisi

Dengan dilakukannya revisi, media pembelajaran Rupepa menjadi lebih lengkap karena dilengkapi soal evaluasi, sehingga guru dapat menilai pemahaman siswa secara lebih objektif.

c. Penulisan Kurang Besar

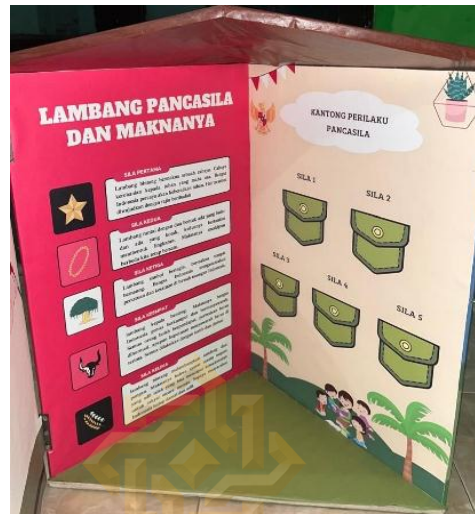
Penulisan yang terdapat di media terlalu kecil sehingga menyulitkan peserta didik dalam membaca. Berikut gambar media sebelum revisi.



Sebelum Revisi

Pada gambar media sebelum revisi, tulisan dan gambar tampak berukuran kecil dan kurang dominan. Informasi penting seperti lambang Pancasila dan maknanya tidak terlihat mencolok karena ukuran teks yang sempit dan tampilan visual yang kurang mendukung keterbacaan.

Sementara itu, sesudah revisi menunjukkan adanya perubahan yang dilakukan terutama dalam aspek ukuran tulisan pada media. Berikut perubahan tulisan pada gambar media sesudah revisi.



Sesudah Revisi

Dengan dilakukannya revisi, penulisan yang terdapat pada media menyusun informasi secara lebih sistematis, media menjadi lebih mudah dibaca dan dipahami oleh siswa, terutama yang masih berada di tingkat dasar.

2. Komentar dan Saran Validator Ahli Media

a. Gambar di media disesuaikan dengan Ukuran Media

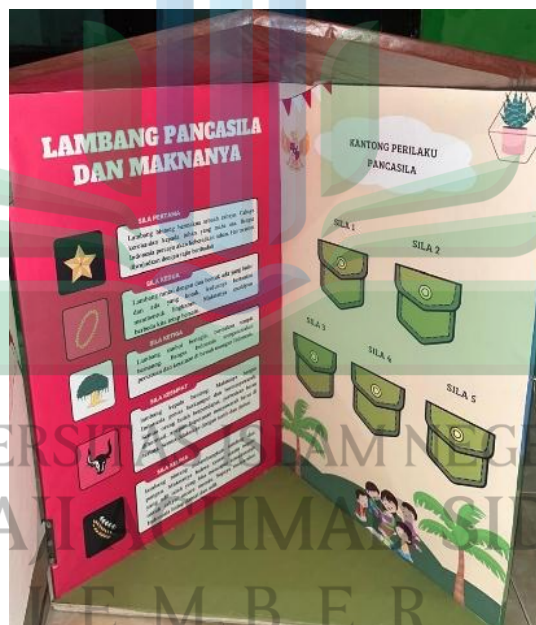
Gambar yang terdapat belum memenuhi ukuran ideal atau tidak tampil penuh. Berikut gambar media sebelum revisi.



Sebelum Revisi

Pada gambar media sebelum revisi, tulisan pada gambar tampak berukuran kecil dan kurang dominan. Informasi penting seperti lambang Pancasila dan maknanya tidak terlihat mencolok karena ukuran teks yang sempit dan tampilan visual yang kurang mendukung keterbacaan. Media terlihat padat namun tidak cukup sistematis dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, sesudah revisi menunjukkan adanya perubahan yang dilakukan terhadap pembesaran gambar pada media Rupepa. Berikut perubahan gambar pada media sesudah revisi.



Sesudah Revisi

Dengan dilakukan revisi, menunjukkan adanya perubahan yang dilakukan memperbesar gambar agar lebih mudah untuk dipahami isi materi.

b. Belum Ada Identitas

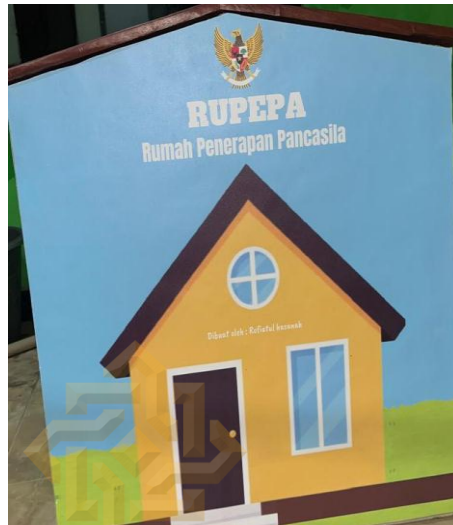
Media yang peneliti buat belum ada identitas, Berikut gambar media sebelum revisi. Berikut gambar pada media sebelum revisi.



Sebelum Revisi

Pada gambar media sebelum revisi, meskipun menampilkan tulisan “RUPEPA”(Rumah Penerapan Pancasila), namun belum adanya penulisan identitas pada bagian depan media Rupepa. Berikut perubahan gambar pada media sesudah revisi.

Sementara itu, sesudah revisi menunjukkan perubahan yang memberikan dampak positif terhadap tampilan dan kesan media secara keseluruhan. Berikut perubahan gambar pada media sesudah revisi.

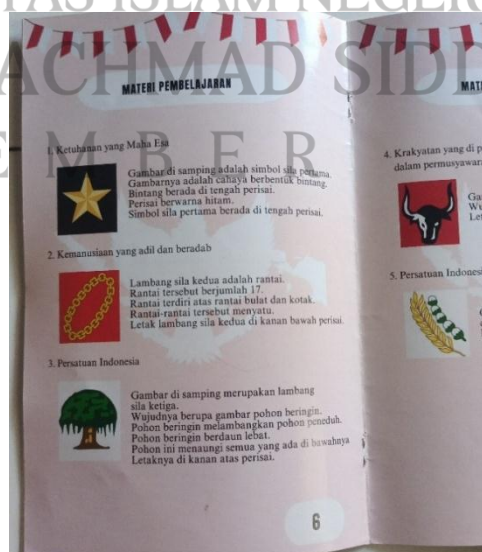


Sesudah Revisi

Dengan dilakukan revisi, menunjukkan adanya penambahan identitas pada media agar lebih mudah agar menjadikan media formatif.

c. Lengkapi Dengan Buku Panduan Penggunaan Media

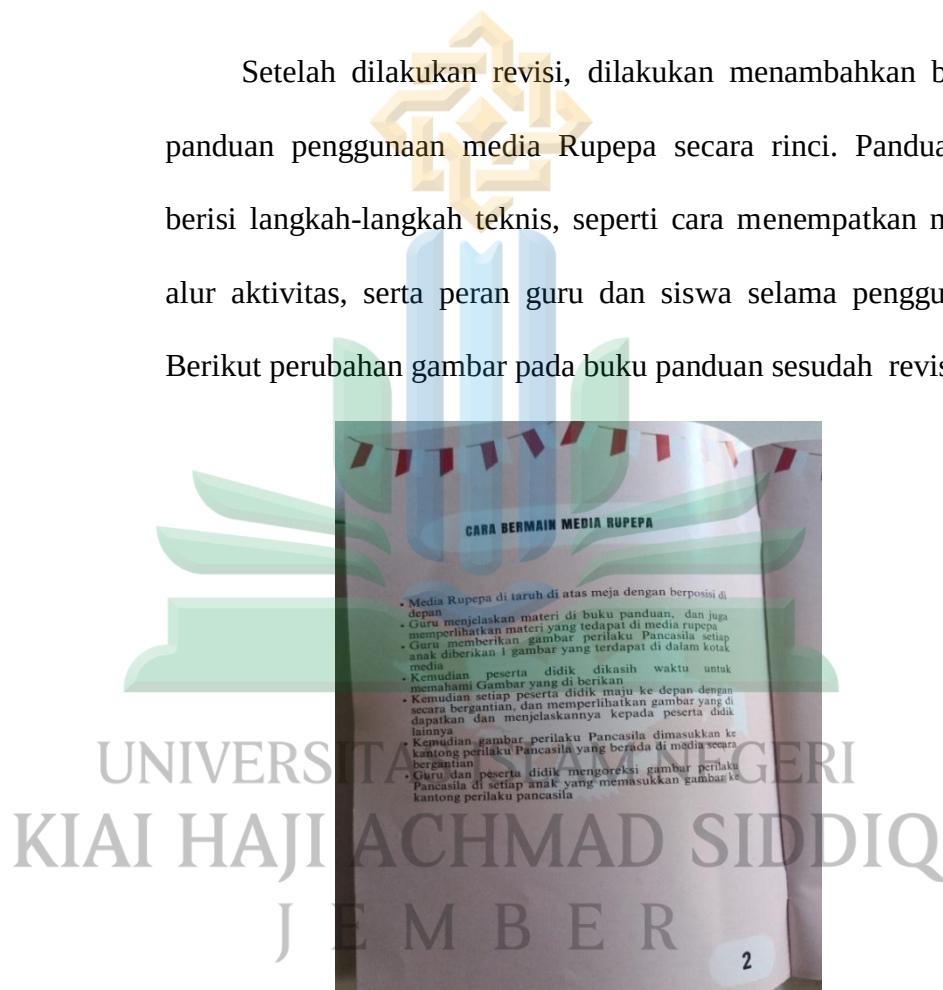
Buku panduan yang peneliti buat berisi materi ajar. Berikut gambar sebelum revisi dengan tidak adanya buku panduan penggunaan media. Berikut buku panduan media sebelum revisi.



Sebelum Revisi

Pada gambar sebelum revisi, buku panduan awal yang disusun oleh peneliti hanya memuat materi ajar tanpa menyertakan petunjuk penggunaan media. Hal ini menyulitkan pengguna (khususnya guru atau fasilitator) dalam memahami langkah-langkah penggunaan media secara efektif.

Setelah dilakukan revisi, dilakukan menambahkan bagian panduan penggunaan media Rupepa secara rinci. Panduan ini berisi langkah-langkah teknis, seperti cara menempatkan media, alur aktivitas, serta peran guru dan siswa selama penggunaan. Berikut perubahan gambar pada buku panduan sesudah revisi.



Sesudah Revisi

Sesudah revisi menunjukkan Penambahan panduan penggunaan media Rupepa memberikan nilai tambah signifikan terhadap media.

d. Kartu gambar dibuat Semenarik Mungkin dan Kuat

Kartu gambar yang digunakan masih dalam bentuk cetakan biasa yang dipotong dan ditempel pada batang lidi tanpa pelindung tambahan. Berikut kartu gambar media sebelum revisi.



Sebelum Revisi

Pada gambar sebelum revisi, Pada tahap awal kartu gambar ditempel pada lidi dan tidak dilaminasi. Hal ini menyebabkan media tampak kurang menarik secara visual serta mudah rusak karena tidak terlindungi.

Setelah revisi, kartu sudah mengalami peningkatan dari segi bahan dan tampilan. Gambar dilaminasi agar tahan lama, serta menggunakan pegangan yang lebih rapi dan aman. Teks dan gambar pada kartu juga lebih jelas, membuatnya lebih komunikatif dan menarik perhatian siswa. Berikut perubahan kartu gambar pada media sesudah revisi.



Sebelum Revisi

e. Papan Kantong dari Bahan Awet dan Tidak Gampang Rusak

Papan kantong yang peneliti buat memakai sterofoam yang ditemplei dengan stiker berbentuk kantong. Berikut gambar kantong media sebelum revisi.

Pada gambar sebelum revisi, papan dibuat dari sterofoam yang mudah rusak dan tidak tahan lama. Stiker kantong hanya menempel tipis di permukaan, membuat tampilan kurang menarik dan tidak mendukung penggunaan yang intensif di kelas.

Setelah direvisi, bahan sterofoam diganti dengan kardus tebal yang lebih kuat dan awet. Tampilan papan menjadi lebih rapi dan menarik, dengan efek tiga dimensi pada kantong yang menambah nilai estetika. Revisi ini dilakukan untuk meningkatkan daya tahan dan ketertarikan visual, serta memastikan media dapat digunakan berulang kali dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut perubahan gambar pada media sesudah revisi.



Sesudah Revisi

Sesudah revisi, papan menggunakan kardus tebal yang membuatnya lebih kokoh dan tahan lama. Kantong terlihat lebih nyata

dan menarik secara visual, mendukung fungsi edukatif serta memperkuat pesan nilai-nilai Pancasila yang ingin disampaikan kepada siswa.



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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Dari beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis rumah telah banyak dikembangkan, seperti media RUDATAR, RUPIBI, Miniatur Budaya, Rumah Gadang 3D, dan Rumah Aksara. Meskipun media tersebut menarik secara konsep dan bermanfaat dalam proses pembelajaran, kelemahan masih ditemukan, terutama pada bahan yang kurang tahan lama, penggunaan ruang yang besar, serta tampilan visual yang kurang menarik bagi siswa. Hal ini menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media yang lebih efektif dan efisien untuk mendukung proses belajar. Dari berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa, namun optimalisasi dari aspek teknis seperti kualitas bahan, efektivitas tampilan, dan daya tahan media masih perlu ditingkatkan.

Penelitian ini mengembangkan media RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) sebagai inovasi pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi lambang dan makna Pancasila. Media Rupepa dirancang menggunakan bahan utama triplek dan pelapis liuster agar lebih tahan lama, serta dilengkapi dengan elemen visual yang menarik dan representatif. Tujuan dari media ini agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan lebih berperan aktif ketika dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui tahapan revisi

berdasarkan hasil evaluasi dan masukan yang diperoleh selama proses penelitian dan pengembangan :

1. Validitas Media Pembelajaran Rupepa

Validitas media RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) diperoleh melalui proses penilaian oleh para ahli, yang mencakup aspek materi, desain media, dan konstruksi pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh ahli materi untuk mengevaluasi kesesuaian isi media dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, sedangkan ahli media menilai dari sisi tampilan visual, penggunaan bahan, serta kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media RUPEPA dinilai valid dan layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah. Skor validasi rata-rata yang diperoleh berada dalam kategori “sangat valid”, yang menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan kurikulum, penyajiannya menarik dan informatif, serta menggunakan elemen edukatif yang mendukung pemahaman siswa terhadap simbol dan nilai-nilai Pancasila.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Rupepa

Kepraktisan media Rupepa dinilai berdasarkan hasil angket uji coba skala kecil dan skala besar. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan media, kemudahan memahami isi/materi, serta siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Rupepa.

Hasil dari uji coba menunjukkan bahwa media Rupepa sangat praktis untuk digunakan. Guru merasa terbantu karena media ini dapat

digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan nilai-nilai Pancasila dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, media Rupepa tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Secara teoritis, pengembangan media Rupepa didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar langsung. Dengan media yang kontekstual, menarik, dan mudah diakses, siswa dapat menghubungkan antara simbol Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Vygotsky yang dikutip dalam jurnal PRASI, teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal ketika siswa berada dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu kemampuan yang dapat berkembang dengan bantuan dari guru, teman sebaya, atau alat bantu belajar. Media Rupepa berperan sebagai alat bantu atau scaffolding yang memfasilitasi siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila melalui tampilan visual dan kontekstual yang konkret. Dengan adanya interaksi antara siswa, guru, dan media Rupepa mendukung proses *assisted-discovery learning* sebagaimana ditegaskan oleh Vygotsky, di mana siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi melalui bimbingan dan kolaborasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember dengan kelas 2A yang menjadi subjek penelitian, terdapat beberapa saran dalam pemanfaatan produk dari media pembelajaran Rupepa yaitu :

- a. Media Rupepa dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila.
- b. Media Rupepa ini dapat digunakan untuk memperluas variasi dalam bahan ajar pelajaran Pendidikan Pancasila materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran Rupepa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila ini dapat digunakan disekolah yang menjadi objek penelitian maupun disetiap lembaga baik pada Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah lainnya. Namun, dalam penyebaran dan penerapannya, perlu diperhatikan karakteristik peserta didik di masing-masing lembaga. Hal ini penting agar penggunaan media dapat memberikan manfaat maksimal dan mendorong perbaikan serta pengembangan produk yang lebih baik dimasa mendatang. Penyebaran produk secara online bisa di akses link tiktok berikut

<https://vt.tiktok.com/ZSk6rWrF4/>

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk media pembelajaran Rupepa dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila. Media ini dapat dikembangkan lebih baik pada mata pelajaran atau materi lain.
- b. Media pembelajaran Rupepa dirancang untuk kelas 2A jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Alangkah baiknya, media ini dapat dikembangkan lebih menarik lagi pada jenjang kelas atau sekolah yang lain dengan memperhatikan kebutuhan zaman dan fleksibilitas pemakaian.

C. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil yang diperoleh selama penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember yakni pengembangan media RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 2A, di antaranya yaitu :

Pengembangan media pembelajaran Rupepa terbukti memiliki validitas yang tinggi berdasarkan penilaian para ahli dari aspek materi, media, dan pembelajaran. Media ini dinyatakan sangat valid karena isi dan penyajiannya telah sesuai dengan kurikulum, serta mampu mendukung pemahaman siswa terhadap lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila secara edukatif dan menarik.

Selain itu, dari segi kepraktisan media Rupepa menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan uji coba dalam skala kecil dan skalabesar, media ini dinilai praktis digunakan dan mudah dipahami oleh siswa, serta mampu

meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media Rupepa tidak hanya valid secara akademik, tetapi juga efektif dalam penerapannya di kelas, menjadikannya sebagai inovasi pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan berdampak positif terhadap proses belajar mengajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Andi Krintanto. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang Sutabaya, 2016.
- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Hayati, Sepriano, I Nyoman Widhi Adnyana, Putu Satria Udyana Putra, and Fien Pongpalilu. *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Fungsi Buku Informasi*. Sonpedia, 2023.
- Asiva Noor Rachmayan Andi Asari - Sukarman Purba - Ramadhani Fitri - Veronika Genua -, Emmi Silvia Herlina - Pradika Adi Wijayanto - Hadiansyah Ma'sum, - Iona Lisa Ndakularak - Sastika Astridewi - Yunawati Sele -, Ira Nurmala - Mustakim - Alexander Waworuntu - Tatan Sukwika, and - I Made Darmada - Stralen Pratasik. *Media Pembelajaran Era Digital*. CV. ISTANA AGENCY, 2023.
- Baihaqi, M.Iqbal, Pandam Sri Wardhani, and Ida Putriani. "Pengembangan Media RUANG 3D (Rumah Gadang 3 Dimensi) Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V." *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 2, no. 4 (2023).
- Ernanida, Ernanida, and Rizki Al Yusra. "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI." *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2019): 101–12. <https://doi.org/10.15548/mrb.v2i1.333>.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Literasi Nusantara, 2019.
- Handayani, I Gusti Agung, Ni Wayan Dian Permana Dewi, and I Made Yasna. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran Dengan Quizizz Di SMA Negeri 1 Abiansemal." *Edukasi Matematika Dan Sains* 11, no. 2 (2022): 66–73.
- Indonesia, Sekretariat Negara Republik. *Undang-Undang Nomor 14 Pasal 8 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*, 2005.
- Irjayanti, Yuniar Dhea Putri. *Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Pintar Biologi (RUPIBI) 3D Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Klakah Lumajang*. Skripsi Uin Khas Jember, 2022.
- Jayanti, Tri. *Pengembangan Media Rumah Aksara Untuk Meningkatkan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Di Ra Muslimat Nu Wangandowo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan*. Skripsi Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2024.
- Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019).

- Kholil, Mohammad, and Mohammad Mukhlis. "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa." *Jurnal Tadris Matematika* 6, no. 1 (2023): 33–48. <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.1.33-48>.
- Kurniawati, Rikke, and Lutfi Maulidya. "Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Di Kelas Iv Di Sekolah Dasar." *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 69–76. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.2>.
- Kustandi, Cecep, Muhammad Farhan, Asfara Zianadezdha, Azahra Kurnia Fitri, and Nabilla Agustia L. "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran." *Akademika* 10, no. 02 (2021): 291–99. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>.
- Mislikhah, St. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Lagu Anak." *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2, no. 1 (2021): 60–74. <https://doi.org/10.35719/gns.v2i1.39>.
- Mukhtazar. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absoluete Media, 2020.
- Nurgiansah, T Heru. "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 9, no. 1 (2021): 33–41.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Institute, 2020.
- Republik Indonesia, Kemenag. *Mushaf Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemah*, 2021.
- Saputro, Kuncoro Adi, Christina Kartina Sari, and SW Winarsi. "Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 1910–17. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.690>.
- Sari, Tini Permata. *Pengembangan Media Rudatar (Rumah Pintar Bangun Datar) Berbasis Pendekatan Proses Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Kelapa*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, 2021.
- Setiyawan, Hery. "Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V." *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>.
- Solihatin, Etin. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Edited by Bumi Jaksara, 2022.

- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, M.Rudy. *Media Pembelajaran*. Jember : CV Pustaka Abadi, 2017, n.d.
- Susi Susanti dkk. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Wicaksono, Vininda Aprilia Cahyaningtyas and Vicky Dwi. “Pengembangan Media Rumah Pancasila Untuk Pemahaman Nilai Karakter Peserta Didik Pada Pendidikan Pancasila Kelas II.” *JURNAL BASICEDU* 6, no. 1 (2022).
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Andi Krintanto. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang Sutabaya, 2016.
- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Hayati, Sepriano, I Nyoman Widhi Adnyana, Putu Satria Udyana Putra, and Fien Pongpalilu. *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Fungsi Buku Informasi*. Sonpedia, 2023.
- Asiva Noor Rachmayan Andi Asari - Sukarman Purba - Ramadhani Fitri - Veronika Genua -, Emmi Silvia Herlina - Pradika Adi Wijayanto - Hadiansyah Ma'sum, - Iona Lisa Ndakularak - Sastika Astridewi - Yunawati Sele -, Ira Nurmala - Mustakim - Alexander Waworuntu - Tatan Sukwika, and - I Made Darmada - Stralen Pratasik. *Media Pembelajaran Era Digital*. CV. ISTANA AGENCY, 2023.
- Baihaqi, M.Iqbal, Pandam Sri Wardhani, and Ida Putriani. “Pengembangan Media RUANG 3D (Rumah Gadang 3 Dimensi) Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V.” *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 2, no. 4 (2023).
- Ernanida, Ernanida, and Rizki Al Yusra. “Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI.” *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2019): 101–12. <https://doi.org/10.15548/mrb.v2i1.333>.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Literasi Nusantara, 2019.
- Handayani, I Gusti Agung, Ni Wayan Dian Permana Dewi, and I Made Yasna. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran Dengan Quizizz Di SMA Negeri 1 Abiansemal.” *Edukasi Matematika Dan Sains* 11, no. 2 (2022): 66–73.
- Indonesia, Sekretariat Negara Republik. *Undang-Undang Nomor 14 Pasal 8*

Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen, 2005.

Irjayanti, Yuniar Dhea Putri. *Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Pintar Biologi (RUPIBI) 3D Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Klakah Lumajang*. Skripsi Uin Khas Jember, 2022.

Jayanti, Tri. *Pengembangan Media Rumah Aksara Untuk Meningkatkan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Di Ra Muslimat Nu Wangandowo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan*. Skripsi Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2024.

Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019).

Kholil, Mohammad, and Mohammad Mukhlis. "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa." *Jurnal Tadris Matematika* 6, no. 1 (2023): 33–48. <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.1.33-48>.

Kurniawati, Rikke, and Lutfi Maulidya. "Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Di Kelas Iv Di Sekolah Dasar." *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 69–76. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.2>.

Kustandi, Cecep, Muhammad Farhan, Asfara Zianadezdha, Azahra Kurnia Fitri, and Nabilla Agustia L. "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran." *Akademika* 10, no. 02 (2021): 291–99. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>.

Mislikhah, St. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Lagu Anak." *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2, no. 1 (2021): 60–74. <https://doi.org/10.35719/gns.v2i1.39>.

Mukhtazar. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absoluete Media, 2020.

Nurgiansah, T Heru. "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 9, no. 1 (2021): 33–41.

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.

Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Institute, 2020.

Republik Indonesia, Kemenag. *Mushaf Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemah*, 2021.

Saputro, Kuncoro Adi, Christina Kartina Sari, and SW Winarsi. "Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di

Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 1910–17. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.690>.

Sari, Tini Permata. *Pengembangan Media Rudatar (Rumah Pintar Bangun Datar) Berbasis Pendekatan Proses Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Kelapa*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, 2021.

Setiyawan, Hery. “Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V.” *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>.

Solihatin, Etin. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Edited by Bumi Jaksara, 2022.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, M.Rudy. *Media Pembelajaran*. Jember : CV Pustaka Abadi, 2017, n.d.

Susi Susanti dkk. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

Wicaksono, Vininda Aprilia Cahyaningtyas and Vicky Dwi. “Pengembangan Media Rumah Pancasila Untuk Pemahaman Nilai Karakter Peserta Didik Pada Pendidikan Pancasila Kelas II.” *JURNAL BASICEDU* 6, no. 1 (2022).

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rofiatul Hasanah
 NIM : 21201040041
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 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.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaandari pihak manapun.

Jember, 21 Mei 2025

Saya yang menyatakan



Rofiatul Hasanah

NIM. 21201040041

Lampiran 2: Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember	1. Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II	1. Media RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) 2. Materi lambang pancasila beserta maknanya dan Menerapkan nilai-nilai pancasila	1. Subjek uji coba : Siswa kelas 2A 2. Validasi ahli : a. Ahli Instrumen angket b. Ahli Materi c. Ahli Media d. Ahli Pembelajaran 3. Informan : a. Waka kurikulum b. Guru Pendidikan Pancasila/Wali Kelas c. Peserta didik kelas 2A 4. Lokasi : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember 5. Dokumentasi 6. Bahan Rujukan : artikel, jurnal, dan buku pustaka.	1. Jenis Penelitian : Penelitian dan pengembangan 2. Model Penelitian : <i>ADDIE</i> meliputi tahap <i>Analyze</i> (Analisis), <i>Design</i> (Desain), <i>Development</i> (Pengembangan), <i>Implementation</i> (Implementasi) 3. Subjek penelitian : siswa kelas IIA di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember 4. Teknik pengumpulan data : a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 5. Teknik Analisis data : menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif.	1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember? 2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember?

Lampiran 3: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9948/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Jl. Mahoni No. 20, Area Sawah/Kebun, Wirolegi, Kec. Sumbersari, Kab. Jember

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

NIM : 212101040041
 Nama : Rofiatul Hasanah
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember selama 40 (empat puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dedi Ependi, S.Ag., M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Januari 2025

Dekan,

(Signature) Dekan Bidang Akademik,



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

Lampiran 4: Surat Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA
KABUPATEN JEMBER MADRASAH IBTIDAIYAH
NEGERI 3 JEMBER**

Jl. Mahoni No. 20 Wirolegi Sumbersari Jember 68124
Telp. (0331) 326062 email:
minsumbersari@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : B-
164/MI.13.32.3/PP.00.4/02/2025

Sesuai dengan surat pengajuan dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No. B-9948/In.20/3.a/PP.009/01/2025 tanggal 22 Januari 2025 tentang . Kepala MIN 3 Jember dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Rofiatul Hasanah
NIM	: 212101040041
Lembaga Asal	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS
Jember Jurusan/Prodi	: PGMI
Selesai melaksanakan	: Penelitian di MIN 3
Jember Judul Penelitian	: Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
Waktu/Tanggal	: 34 hari / 22 Januari 2025 – 24 Februari 2025
Tempat	: MIN 3 Jember

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

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

Jember, 24 Februari 2025
Kepala Madrasah,



DEDI EPENDI



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
Token : m0XsEq

Lampiran 5: Pedoman Wawancara

1. Wawancara Wakil Bidang Kurikulum

- a. Kurikulum apa yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember?
- b. Berapa jumlah kelas di MIN 03 Jember?
- c. Apa saja prestasi yang telah diraih madrasah ini?

2. Wawancara Guru Kelas 2A

- a. Apa saja materi yang diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II?
- b. Untuk pelajaran pendidikan pancasila sendiri apa kendala ketika pembelajaran ?
- c. Media apa saja yang pendidik gunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila ?
- d. Apa harapan pendidik untuk media yang dikembangkan ini ?
- e. Bagaimana respon pendidik tentang media pembelajaran Rupepa ?

3. Peserta Didik

- a. Bagaimana tanggapan kalian terhadap materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila? Apakah materinya sulit? Apa kesulitan kalian pada materi itu?
- b. Apakah kalian suka saat belajar menggunakan media pembelajaran?
- c. Menurut kalian, bagaimana ketika belajar pendidikan pancasila menggunakan media pembelajaran Rupepa ?

Lampiran 6: Modul ajar

Identitas Penulis Modul Ajar

Nama Penyusun	:	Rofiatul Hasanah
Nama Institusi	:	MIN 3 Jember
Jenjang Pendidikan	:	MI
Tahun Pelajaran	:	2024- 2025
Fase/ Kelas	:	A / 2
Mata Pelajaran	:	Pancasila
Ruang Lingkup	:	Berperilaku sesuai pancasila
Elemen	:	Lambang Pancasila beserta maknanya dan Menerapkan nilai-nilai Pancasila
Alokasi Waktu	:	3 x 35 Menit

**Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin (P5P2RA)**

Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia.

Mandiri ditunjukkan dengan berusaha menyelesaikan tugasnya secara individu. Berkebinaan.

Bernalar kritis ditunjukkan dengan mampu menganalisa masalah terkait dengan materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila. Cinta tanah air dan *muwatanah* ditunjukkan dengan bekerja keras rajin belajar. *Ta,addub* mengikuti pembelajaran sampai dengan selesai serta mengikuti tata tertib di dalam kelas

Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Demonstrasi

Metode : Ceramah, Bermain dan Penugasan

Sumber Belajar dan Media**Sumber Belajar**

- Buku Paket dan Modul

Media

- Media RUPEPA

Rasionalisasi

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting karena berfungsi sebagai pembentuk karakter bangsa. Dengan mengajarkan nilai-nilai Pancasila, siswa diajarkan untuk memahami dan menghayati prinsip-prinsip seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Ini membantu peserta didik mengembangkan rasa cinta tanah air dan identitas nasional. Selain itu, Pendidikan Pancasila mengasah kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik terhadap isu-isu sosial dan politik, sehingga mereka dapat berkontribusi positif dalam masyarakat. Melalui pemahaman yang mendalam tentang Pancasila, peserta didik diharapkan menjadi individu yang bertanggung jawab, toleran, dan mampu menghadapi tantangan global tanpa kehilangan jati diri sebagai bangsa Indonesia.

Mata pelajaran Pancasila membekali peserta didik tentang cara berpikir, bernalar dan berlogika melalui aktivitas mental tertentu yang membentuk alur berpikir berkesinambungan dan berujung pada pembentukan alur pemahaman terhadap materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila berupa fakta konsep masalah dan solusi matematika tertentu yang bersifat formal universal. Proses mental tersebut dapat memperkuat disposisi peserta didik untuk merasakan makna dan manfaat Pancasila dan belajar pancasila serta nilai-nilai moral dalam belajar mata pelajaran pancasila, meliputi kebebasan, kemahiran penaksiran, keakuratan, kesistematian, kerationalan, kesabaran, kemandirian, kedisiplinan, ketekunan, ketangguhan, kepercayaan diri, keterbukaan pikiran dan kreativitas. Dengan demikian relevansinya dengan profil pelajar Pancasila, Mata pelajaran pancasila ditujukan untuk mengembangkan kemandirian, kemampuan bernalar kritis, dan kreativitas peserta didik.

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik:

- Dapat Megetahui lambang pancasila beserta maknanya
- Dapat menerapkan nilai-nilai pancasila dengan benar

Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan awal (15')

- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama. **(Religius/ Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia)**
- Guru memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran peserta didik (absensi)
- Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” bersama-sama. <https://youtu.be/JTZhCGbsCSI?si=T1866nzH1gA6G9uf> **(Nasionalisme, TPACK)**
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran **(Motivasi)**
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik **(Apersepsi)**

- **Anak-anak, apakah kalian tau apa saja lambang Pancasila?**
- **Apakah kalian selalu berdoa sebelum makan?**

Kegiatan Inti (70')

- Peserta didik menjawab pertanyaan guru sesuai pengalamn mereka dalam kehidupan sehari-hari (**Bernalar Kritis**)
- Guru memberikan penjelasan tentang materi lambang pancasila beserta maknanya dengan media rupepa
- Kemudian diberikan ransangan apakah sudah memahami pelajaran dengan pertanyaan sederhana, apa yang telah dijelaskan sebelumnya
- Setelah itu guru memberikan penjelasan lanjutan tentang materi menerapkan nilai-nilai pancasila
- Kemudian diberikan ransangan apakah sudah memahami pelajaran dengan pertanyaan sederhana, apa yang telah dijelaskan sebelumnya
- Kemudian Peserta didik diberikan gambar kartu perilaku pancasila setiap anak diberikan 1 gambar
- Kemudian peserta didik diberikan waktu 3 menit untuk memahami gambar yang diberikan
- Kemudian setiap peserta didik maju kedepan dengan secara bergantian, dan memperlihatkan gambar yang didapat dan menjelaskannya ke peserta lainnya
- Kemudian gambar kartu perilaku pancasila ddicocokkan degan dimasukkan ke kantong yang berada dimedia secara bergantian
- Guru dan peserta didik mengoreksi gambar perilaku pancasila disetiap anak yang memasukkan gambar kartu ke kantong media
- Kemudian guru memberikan lkpd kepada peserta didik
- Guru dan peserta didik mengoreksi lkpd secara bersama

Kegiatan Akhir (20')

- Peserta didik beserta guru menyimpulkan materi pembelajaran
- Mengakhiri pembelajaran dengan bacaan *hamdalah* (**Religius/ Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia**)

Pembelajaran Diferensiasi

- Untuk peserta didik yang sudah memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik lebih jauh disarankan untuk menganalisis pemecahan masalah terkait topik ini dari berbagai referensi yang relevan
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini disarankan untuk belajar kembali tentang lambang materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila di luar kelas sesuai kesepakatan antara guru dengan peserta didik.
- Peserta didik juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya (*tutor sebaya*)

Asesmen

1. Asesmen Diasnotik (sebelum pembelajaran)

Pertanyaan		Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian tau apa saja bunyi pancasila itu?		
2.	Apakah kalian pernah tau apa saja lambang pancasila pancasila?		
3.	Apakah kalian sudah siap belajar tentang materi tentang lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila?		

2. Asesmen Formatif (selama proses pembelajaran)

Asesmen adalah penilaian yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran khususnya saat siswa melakukan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis

a. Asesmen Formatif

- Teknik Asesmen : unjuk kerja
- Bentuk Asesmen : Pilihan Ganda

3. Kisi-kisi Asesmen

No	Materi	TP	Indikator Asesmen
1	Lambang Pancasila beserta Maknanya	Dapat memahami lambang sila pancasila	Peserta didik dapat mengenal lambang sila kedua pancasila
2	Lambang Pancasila beserta Maknanya	Dapat memahami lambang sila pancasila	Peserta didik dapat mengidentifikasi lambang yang melambangkan lambang sila kelima pancasila
3	Lambang Pancasila beserta Maknanya	Dapat memahami makna lambang pancasila	Peserta didik mampu menjelaskan arti lambang padi dan kapas sebagai simbol sila kelima dalam Pancasila dengan benar
4	Menerapkan nilai-nilai Pancasila	Dapat memahami penerapan sila-sila pancasila di rumah	Peserta didik mampu memberikan contoh penerapan sila pertama Pancasila di lingkungan rumah secara tepat
5	Menerapkan nilai-nilai Pancasila	Dapat memahami penerapan sila-sila pancasila di rumah	Peserta didik mampu menyebutkan contoh penerapan sila keempat Pancasila di lingkungan sekolah dengan benar.

Soal Asesmen

1. Lambang sila kedua pancasila adalah ...
 - A. Kepala banteng
 - B. Padi dan kapas
 - C. Rantai emas
2. Lambang yang melambangkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia adalah ...
 - A. Pohon beringin
 - B. Kepala banteng
 - C. Padi dan kapas
3. Arti lambang padi dan kapas dalam pancasila adalah ...
 - A. Persatuan dan kestuan bangsa
 - B. Kesejahteraan dan keadilan sosial
 - C. Kebenaranian dan kekuatan
4. Contoh penerapan sila pertama dirumah adalah ...
 - A. Bermusyawarah untuk memilih ketua kelas
 - B. Berdoa sebelum tidur
 - C. Membantu teman yang kesulitan belajar
5. Contoh penerapan sila keempat disekolah adalah ...
 - A. Berdoa sebelum belajar
 - B. Membantu teman yang kesulitan belajar
 - C. Menghormati pendapat teman saat diskusi

Kunci Jawaban

1. C. Kepala banteng
2. C. Padi dan kapas
3. B. Kesejahteraan dan keadilan sosial
4. B. Berdoa sebelum tidur
5. C. Menghargai pendapat teman saat diskusi

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *hight order thinking*
- Program pengayaan dilakukan di luar jam efektif

Soal Pengayaan

1. Hafalkan bunyi sila pancasila, lambang, dan maknanya !
2. Lafalkan hasil hafalanmu di depan kelas !

Kunci Jawaban

1. Sila Pertama:
 Bunyi: Ketuhanan Yang Maha Esa
 Lambang: Bintang emas berlatar hitam
 Makna: Mengakui dan menghormati adanya Tuhan Yang Maha Esa serta menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaan

- masing-masing.
2. Sila Kedua:
 Bunyi: Kemanusiaan yang adil dan beradab
 Lambang: Rantai emas
 Makna: Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, bersikap adil, menghormati hak asasi manusia, dan saling membantu sesama.
 3. Sila Ketiga:
 Bunyi: Persatuan Indonesia
 Lambang: Pohon beringin
 Makna: Menjaga persatuan dan kesatuan bangsa di tengah perbedaan budaya, suku, agama, dan bahasa.
 4. Sila Keempat:
 Bunyi: Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
 Lambang: Kepala banteng
 Makna: Mengutamakan musyawarah untuk mencapai mufakat dalam mengambil keputusan demi kepentingan bersama.
 5. Sila Kelima:
 Bunyi: Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
 Lambang: Padi dan kapas
 Makna: Mewujudkan kesejahteraan yang merata dan berkeadilan bagi seluruh rakyat Indonesia tanpa diskriminasi.

Remidi

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara atau metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan
- Program remidi dilakukan di luar jam belajar efektif

Soal :

1. Sebutkan apa saja lambang Pancasila ?
2. Apa makna Sila pertama?
- 3.



Gambar pada tabeldi atas melambangkan sila berapa?

4. Bersatu membersihkan ruang kelas atau piket di kelas termasuk ke penerapan sila keberapa?
5. Bermusyawarah di kelas termasuk penerapan sila keberapa?

Refleksi Peserta Didik

Pertanyaan Refleksi		Jawaban Refleksi
1.	Apa saja yang telah kalian pelajari?	
2.	Bagian manakah yang menurut kalian hal paling sulit dari materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila?	
3.	Apa yang akan kalian lakukan untuk memperbaiki hasil belajar lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila dalam sehari-hari?	
4.	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila?	
5.	Apa manfaat dari yang kalian pelajari selama ini?	
6.	Bagaimana perasaan kalian selama belajar materi ini?	
7.	Nilai-nilai apa yang kalian dapatkan selama belajar materi ini?	
8.	Jika kalian diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5 berapa bintang yang akan kalian berikan kepada usaha yang telah kalian dilakukan?	

Refleksi Guru

1. Bagaimana membuat peserta didik merasa nyaman di madrasah?
2. Bagaimana membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik?
3. Apakah semua peserta didik terlihat aktif dalam proses pembelajaran?
4. Kesulitan apa yang dialami peserta didik?

Lembar Observasi Diskusi

Aspek yang dinilai	4	3	2	1
Disiplin	Peserta didik selalu datang tepat waktu	Peserta didik selalu datang tepat waktu, hanya sesekali terlambat dengan alasan yang jelas	Peserta didik kadang-kadang terlambat, tetapi tidak sering	Peserta didik sering terlambat datang ke sekolah atau kelas
Percaya diri	Peserta didik sangat aktif dan tidak ragu mengajukan pertanyaan atau pendapat, baik dalam atau diluar kelas	Peserta didik aktif mengajukan pertanyaan dan berpendapat secara sukarela di kelas	Peserta didik kadang-kadang mengajukan pertanyaan atau berpendapat, tetapi hanya jika diminta	Peserta didik jarang atau tidak pernah mengajukan pertanyaan atau pendapat di kelas
Mandiri	Manpu menyelesaikan tugas dengan mandiri tanpa bimbingan	Mampu menyelesaikan sendiri dengan sedikit bantuan	Kadang memerlukan bantuan, tetapi tidak mencoba menyelesaikan sendiri	Memerlukan bantuan terus-menerus dalam menyelesaikan tugas

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

Lampiran 7: Surat Permohonan Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6869/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040041
Nama : ROFIATUL HASANAH
Semester : TUJUH
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran
RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila)

Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 29 November 2024

an Dekan,

Yak Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : B-6869/In.20/3.a/PP.009/11/2024

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, perlu kepastian pembimbing;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 03/In.20/3.a/PP.009/2023 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

Kepada : Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag

Untuk : Membimbing Skripsi Mahasiswa :

a. NIM : 212101040041

b. Nama : ROFIATUL HASANAH

c. Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

d. Judul : Pengembangan Media Pembelajaran

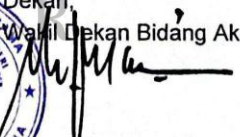
RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila)

Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Tugas Berlaku : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 29 November 2025 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 29 November 2024

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,


KHOTIBUL UMAM



Lampiran 8: Validasi Instrum Angket

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Yang bertanda tangan dibawah ini :

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

NIP : 198606132015031005

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menerima instrumen angket yang berupa lembar angket yang berupa lembar angket validasi media, materi serta respon peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

" yang disusun oleh :

Nama : Rofiatul Hasanah

NIM : 212101040041

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

Jember, 16 Januari2025

Validator

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

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

NIP. 198606132015031005

Lampiran 9: Angket Validator Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Rofiatul Hasanah
 NIM : 212101040041
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Dosen Pembimbing : Dr. Hj. St. Mislikhah.M.Ag.
 Validator : Dr. Ubaidillah, M.Pd.I
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli materi terhadap kelengkapan materi dengan cara memberi tanda centang (□) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif

Skor 4 : Setuju/Sering/Positif

Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral

Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif

Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No	Aspek yang nilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
Kebenaran Konsep						
1	Kesesuain media RUPEPA dengan Standart isi kurikulum Merdeka	✓				

3	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi		✓			
4	Bahan-bahan yang digunakan Media Rupepa tidak mudah rusak		✓			
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.	✓				
6	Media Rupepa dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran pendidikan pancasila.	✓				
7	Media Rupepa dapat disimpan dan digunakan kembali	✓				
8	Media Rupepa menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari dapat mengenali lambang Pancasila beserta maknanya. Dan juga peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di rumah maupun di sekolah	✓				
9	Media Mudah digunakan oleh peserta didik kelas 2 tingkat sd/mi	✓				
10	Tampilan media Rupepa menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 2 sd/mi		✓			
Kesimpulan dan Saran: - gambar disesuaikan dgn ukuran media - belum ada identitas - lengkapi dengan buku panduan media - kartu di buat menarik & buat - Papan kartong dari bahan awet / tidak gampang rusak.						

Kesimpulan media pembelajaran RUPEPA

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ② Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan

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

Jember, 21 Januari 2025

Validasi Media

Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

NIP. 198606172015031006

Lampiran 10: Angket Validator Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Peneliti : Rofiatul Hasanah
 NIM : 212101040041
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Dosen Pembimbing : Dr. Hj. St. Mislikhah.M.Ag.
 Validator : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberikan dengan cara memberi tanda centang (□) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

A. Instrumen Angket Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Kualitas media Rupepa yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.		✓			
2	Ketepatan Media Rupepa untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	✓				

3	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi	✓				
4	Bahan-bahan yang digunakan Media Rupepa tidak mudah rusak	✓				
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.	✓				
6	Media Rupepa dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran pendidikan pancasila.	✓				
7	Media Rupepa dapat disimpan dan digunakan kembali	✓				
8	Media Rupepa menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari dapat mengenali lambang Pancasila beserta maknanya. Dan juga peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di rumah maupun di sekolah	✓				
9	Media Mudah digunakan oleh peserta didik kelas 2 tingkat sd/mi	✓				
10	Tampilan media Rupepa menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 2 sd/mi	✓				
Kesimpulan dan Saran: - gambar disesuaikan dgn ukuran media - belum ada identitas - lengkapi dengan buku panduan media - foto di buat menarik & kreatif - Papan kantong dari bahan awet / tidak gampang rusak.						

Kesimpulan media pembelajaran RUPEPA

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ② Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI Jember, 21 Januari 2025

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Validasi Media

Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

NIP. 198606172015031006

Lampiran 11: Angket Validator Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Peneliti : Rofiatul Hasanah
 NIM : 212101040041
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Dosem Pembimbing : Dr. Hj. St. Mislikhah.M.Ag.
 Validator : Nurin Badriyah S.Pd.I.

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli pembelajaran terhadap kelengkapan materi dan kelayakan media dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan

B. Instrumen Angket Validasi Pembelajaran

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

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Ketepatan Media Rupepa untuk digunakan sebagai media pembelajaran	✓				
2	Media rupepa mampu memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran		✓			
3	Materi yang di sajikan melalui media rupepa sudah sesuai dengan kurikulum		✓			
4	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik	✓				
5	Media rupepa memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	✓				
6	Media rupepa meningkatkan motivasi belajar Peserta didik terhadap materi pembelajaran	✓				
7	Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci	✓				
8	Media Rupepa aman digunakan oleh peserta didik	✓				
9	Media Rupepa disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan		✓			
10	Media rupepa sesuai dengan karakteristik dan perkembangan kognitif peserta didik kelas 2		✓			
Komentar dan Saran: Media rupepa ini sudah baik dan mencerminkan pemahaman terhadap materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila						

Kesimpulan media pembelajaran RUPEPA

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

- ①. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYADIQ
JEMBER

Jember, 24 Januari 2025

Validator Pembelajaran

Nurin Badriyah S.Pd.I.

NIP. -

Lampiran 12: Dokumentasi Penelitian

Menyerahkan Surat Izin Penelitian



Wawancara Waka Bidang Kurikulum



Wawancara Wali Kelas 2A



Observasi Kegiatan Pembelajaran Kelas 2



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Uji Skala Kecil

Uji Skala Besar



Lampiran 13: Angket Respon Peserta Didik (Skala Kecil)

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : *Kinara*
 Kelas : *2A*
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Peneliti : Rofiatul Hasanah

Angket ini untuk mengetahui Tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media Rupepa

A. Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang sudah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
5. Pedoman instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media Rupepa ini sangat menarik dan menyenangkan					
2	Dengan menggunakan media rupepa pembelajaran tidak membosankan					
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Rupepa	✓				
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Rupepa		✓			

5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran Rupepa	✓				
6	Saya merasa memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila setelah menggunakan media Rupepa			✓		
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Rupepa	✓				
8	Media Rupepa mempermudah saya memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila	✓				
9	Penggunaan media rupepa membantu saya mengingat materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila			✓		
10	Dengan menggunakan Media Rupepa membuat saya semangat belajar	✓				

Komentar dan Saran:

Saya sangat senang sekali ustada menggunakan Media Rupepa

Jember, 06 Februari 2023

Peserta didik

Kinza

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

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : Maulana
 Kelas : 2.A
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Peneliti : Rofiatul Hasanah

Angket ini untuk mengetahui Tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media Rupepa

A. Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang sudah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
5. Pedoman instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media Rupepa ini sangat menarik dan menyenangkan	✓				
2	Dengan menggunakan media rupepa pembelajaran tidak membosankan					
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Rupepa		✓			
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Rupepa		✓			

5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran Rupepa	✓	✓			
6	Saya merasa memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila setelah menggunakan media Rupepa	✓	✓			
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Rupepa	✓	✓			
8	Media Rupepa mempermudah saya memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila	✓	✓			
9	Penggunaan media rupepa membantu saya mengingat materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila	✓	✓			
10	Dengan menggunakan Media Rupepa membuat saya semangat belajar	✓	✓	✓		

Komentar dan Saran:

Saya sangat senang dan
pembelajaran Rupepa ini

Jember, 16-12-2025

Peserta didik

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

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : Cipon
 Kelas : 2A
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Peneliti : Rofiatul Hasanah

Angket ini untuk mengetahui Tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media Rupepa

A. Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang sudah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
5. Pedoman instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media Rupepa ini sangat menarik dan menyenangkan					
2	Dengan menggunakan media rupepa pembelajaran tidak membosankan					
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Rupepa					
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Rupepa					

5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran Rupepa		✓			
6	Saya merasa memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila setelah menggunakan media Rupepa	✓				
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Rupepa		✓			
8	Media Rupepa mempermudah saya memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila	✓				
9	Penggunaan media rupepa membantu saya mengingat materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila		✓			
10	Dengan menggunakan Media Rupepa membuat saya semangat belajar	✓				
Komentar dan Saran: Saya suka dengan pembelajaran RUPEPA tidak bikin pelajaran membosankan						

Jember, 06 Februari, 2025

Peserta didik

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

Lampiran 14: Angket Respon Peserta Didik (Skala Besar)

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : Mayla
 Kelas : 2 A
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Peneliti : Rofiatul Hasanah

Angket ini untuk mengetahui Tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media Rupepa

A. Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang sudah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
5. Pedoman instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media Rupepa ini sangat menarik dan menyenangkan	✓				
2	Dengan menggunakan media rupepa pembelajaran tidak membosankan	✓				
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Rupepa	✓				
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Rupepa		✓	✓		

5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran Rupepa	✓				
6	Saya merasa memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila setelah menggunakan media Rupepa	✓				
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Rupepa	✓				
8	Media Rupepa mempermudah saya memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila	✓				
9	Penggunaan media rupepa membantu saya mengingat materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila	✓				
10	Dengan menggunakan Media Rupepa membuat saya semangat belajar	✓				
Komentar dan Saran: Saya sangat senang karna Belajar menggunakan Rupepa						

Jember, 30 Januari 2025

Peserta didik

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

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : *Assyfa Putri Aura agustin*
 Kelas : *2A*
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Peneliti : Rofiatul Hasanah

Angket ini untuk mengetahui Tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media Rupepa

A. Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang sudah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
5. Pedoman instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media Rupepa ini sangat menarik dan menyenangkan	✓				
2	Dengan menggunakan media rupepa pembelajaran tidak membosankan	✓				
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Rupepa	✓				
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Rupepa	✓				

5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran Rupepa	✓				
6	Saya merasa memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila setelah menggunakan media Rupepa	✓				
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Rupepa		✓			
8	Media Rupepa mempermudah saya memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila	✓				
9	Penggunaan media rupepa membantu saya mengingat materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila	✓				
10	Dengan menggunakan Media Rupepa membuat saya semangat belajar		✓			

Komentar dan Saran:

saya sangat senang belajar menggunakan media rupepa karena saya tidak pernah pembelajaran menggunakan media rupepa ternyata sangat menyenangkan dan seru

Jember, 30 - Januari 2025

Peserta didik

AURA

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

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : ABI Khusdiana
 Kelas : 2A
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Peneliti : Rofiatul Hasanah

Angket ini untuk mengetahui Tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media Rupepa

A. Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang sudah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
5. Pedoman instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media Rupepa ini sangat menarik dan menyenangkan	✓				
2	Dengan menggunakan media rupepa pembelajaran tidak membosankan	✓				
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Rupepa		✓			
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Rupepa	✓				

5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran Rupepa	✓				
6	Saya merasa memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila setelah menggunakan media Rupepa		✓			
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Rupepa		✓			
8	Media Rupepa mempermudah saya memahami materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila	✓				
9	Penggunaan media rupepa membantu saya mengingat materi lambang pancasila beserta maknanya dan menerapkan nilai-nilai pancasila	✓				
10	Dengan menggunakan Media Rupepa membuat saya semangat belajar		✓			

Komentar dan Saran:

Saya senang Belajar dengan Rupepa
karna Rupepa saya akan Belajar dengan giat
dari biasanya

Jember, 30, Januari 2023
Peserta didik



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

Lampiran 15: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Rofiatul Hasanah
 Nim : 212101040041
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran RUPEPA (Rumah Penerapan Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Lokasi Penelitian : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Guru Kelas : Nurin Badriyah S.Pd.I.

NO	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	
1.	31 Oktober 2024	Permohonan izin observasi	
2.	1 November 2024	Wawancara dengan wakil bidang kurikulum	
3.	2 November 2024	Observasi dan wawancara dengan wali kelas 2A MIN 3 Jember	
4.	2 November 2024	Wawancara dengan peserta didik kelas 2A MIN 3 Jember	
5.	22 Januari 2025	Permohonan surat izin penelitian	
6.	29 Januari 2025	Validasi Pembelajaran oleh wali kelas 2A MIN 3 Jember	
7.	30 Januari 2025	Uji respon peserta didik skala kecil media Rupepa pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas 2A	
8.	6 Februari 2025	Uji respon peserta didik skala besar media Rupepa pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas 2A	
9.	7 Februari 2025	Wawancara dengan guru dan peserta didik tentang penerapan media Rupepa pada pembelajaran pendidikan pancasila	
10.	29 Februari 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 29 Februari2025

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



Mengetahui

Kepala Sekolah MIN 3 Jember

Dedi Ependi, S.Ag., M.M.Pd.

Lampiran 16: Daftar Hadir Peserta Didik (Skala Kecil)

Daftar Hadir Peserta Didik Kelas

Nama : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember

Kelas : 2A

No	Nama	P/L	Kehadiran
1	Kinara Najmi allysa	P	✓
2	Alifa Naufalyn Zahra	P	✓
3	Muhammad Abidzar Al Ghifari	L	✓
4	Assyfa Putri Aura Agustin	P	✓
5	Moch Hasbi Ash Shiddieqi	L	✓
6	Danish Danial Subandi	L	✓
7	Moch Sofyan Ansori Bakir	L	✓
8	Muhammad Maulana	L	✓
9	Assyfa Putri Aura Agustin	P	✓
10	Ardhania Khanza Ratu Nurhidayat	P	✓

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

Lampiran 17: Daftar Hadir Peserta Didik (Skala Besar)

Daftar Hadir Peserta Didik Kelas

Nama : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember

Kelas : 2A

No	Nama	L/P	Kehadiran
1	Alifa Naufalyn Zahra	P	✓
2	Anisa Maulidatul Munawaroh	P	✓
3	Ardhanian Khanza Ratu Nurhidayat	P	✓
4	Arssyfa Jelita Tardiyanto	P	✓
5	Assyfa Putri Aura Agustin	P	✓
6	Azzahra Athalla Mecca	P	✓
7	Danish Danial Subandi	L	✓
8	Khairunnisa Salsabila Putri	P	✓
9	Khanza Ainun Kamilah	P	✓
10	Kinara Najmi Allysa	P	✓
11	Moch Hasbi Ash Shiddieqi	L	✓
12	Moch Sofyan Ansori Bakir	L	✓
13	Mohammad Mahrez Zaki Awdani	L	✓
14	Muhammad Abidzar Al Ghifari	L	✓
15	Muhammad Akhdan Zifaldi Nur Rohman	L	✓
16	Muhammad Ali Uraidhy	L	✓
17	Muhamad Febrianto	L	✓
18	Muhammad Galuh Sanjaya	L	✓
19	Muhammad Haidar Almairitsaqib	L	✓
20	Muhammad Ihsan Dzaky Setiawan	L	✓
21	Muhammad Maulana	L	✓
22	Rachel Namira Al Kayyisah	P	✓
23	Nayla Shafa Alzaena	P	✓
24	Shafiyya Nur Anindita Leksono	P	✓

25	Shaqueena Azelmira Yasmine Indran	P	✓
26	Siti Kharimah Putri Mahfud	P	✓
27	Titania Ocha Diera Salsabila	P	✓
28	Zilfa Lailuna Salimah	P	✓



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

Lampiran 18: Biodata Penulis

BIODATA PENULIS**A. Identitas**

Nama : Rofiatul Hasanah

NIM : 212101040041

Tempat/Tanggal Lahir: Jember, 16 Januari 2002

Alamat : Dsn. Krajan Desa Jatiroto Kec. Sumberbaru Kab. Jember

Jenis Kelamin : Perempuan

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Email : Rofiatul16hasanah@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

Instansi	Jurusan	Periode
SD Negeri Jatiroto 03	-	2009-2015
MTs Miftahul Ulum	-	2015-2018
MA Zainu Hasan 1 Genggong	IPA	2018-2021
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	PGMI	2021- sekarang