

PENGEMBANGAN MEDIA KAPTEN SUBASA (KARTU PERMAINAN SUKU BANGSA) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Amanda Nurul Fauzyah Filza Diva Syafitri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
amanda.19105@mhs.unesa.ac.id

Hendrik Pandu Paksi S.Pd.,M.Pd.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
hendrikpaksi@unesa.ac.id

Abstrak

Kegiatan Belajar sambil bermain dapat membantu peserta didik untuk berpikir kritis dengan cara yang menyenangkan, peneliti ingin memberikan variasi pembelajaran dengan mengemas media pembelajaran dalam sebuah permainan melalui pengembangan media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) sebagai pengenalan keragaman suku bangsa di Indonesia, yang memiliki tujuan 1.) Mendeskripsikan hasil proses pengembangan media KAPTEN SUBASA; 2.) Menunjukkan kevalidan Media KAPTEN SUBASA; 3.) Mengetahui Keefektifan Media KAPTEN SUBASA. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan prosedur ADDIE. Penelitian ini memiliki hasil berupa Uji Validasi Materi sebesar 93,18% dan Validasi Media sebesar 85,42%, kedua nilai tersebut membuat media KAPTEN SUBASA dinyatakan valid. Untuk keefektifan media dilihat dari persentase ketuntasan belajar dan kuisioner efektivitas media yang mendapatkan masing masing nilai sebesar 93,3% dan 87,39%. Dari data tersebut disimpulkan bahwa media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) dinyatakan efektif.

Kata Kunci: Permainan, Kartu, Suku Bangsa, KAPTEN SUBASA.

Abstract

Learning activities combined with play can help students develop critical thinking skills in an enjoyable way. The researcher aims to introduce a variety of teaching methods by incorporating instructional media into a game called "KAPTEN SUBASA" (Kartu Permainan Suku Bangsa) to promote awareness of ethnic diversity in Indonesia. The study has three main objectives: 1) To describe the process of developing the "KAPTEN SUBASA" media, 2) To establish the validity of the "KAPTEN SUBASA" media, and 3) To determine the effectiveness of the "KAPTEN SUBASA" media. This research is a developmental study conducted using the ADDIE procedure. The results of the study include a material validation score of 93.18% and a media validation score of 85.42%, both of which confirm the validity of the "KAPTEN SUBASA" media. The effectiveness of the media is assessed based on the learning achievement percentage and an effectiveness questionnaire, which obtained scores of 93.3% and 87.39%, respectively. Based on this data, it can be concluded that the KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) is considered effective.

Keywords: Game, Card, Ethnic Group, KAPTEN SUBASA.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal yang vital karena sejak lahir manusia tak berdaya dan masih belum mengetahui apapun, dengan Pendidikan manusia dapat mengerti akan semua hal. Pendidikan mengantarkan manusia ke gerbang pintu pengetahuan. Potensi manusia dapat dikembangkan dengan baik melalui pendidikan dalam berbagai cara, termasuk dalam bidang fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan hal yang penting bagi perkembangan peserta didik. Pendidikan yang

didapatkan peserta didik berguna untuk menambah pengetahuan dan nilai-nilai moral serta karakter yang ditanamkan pada saat di sekolah dasar untuk membentuk kepribadian peserta didik menjadi manusia yang pancasilais dan bermoral sejalan dengan tujuan negara Indonesia.

Kontribusi seorang guru ketika memberikan pelajaran di Sekolah Dasar sangat penting, Guru adalah sosok yang mampu membimbing dan mengarahkan peserta didik harus memahami semua pembelajaran dan materi yang diajarkan. Guru telah melakukan berbagai upaya untuk membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi peserta

didik. Penggunaan media pembelajaran di kelas adalah salah satu dari banyak cara yang dilakukan pendidik atau guru untuk membuat pembelajaran menarik dan sederhana bagi siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad dalam (AZIZAH & SUPRAYITNO, 2019) yang menyatakan bahwa media merupakan bagian integral dari proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum, lebih khusus pada tujuan pembelajaran di sekolah.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi atau pesan serta dapat menggugah pikiran, dapat menarik minat dan kemauan siswa, serta dapat menggugah rasa ingin tahunya sehingga mereka akan lebih giat untuk belajar. (Fatria & Listari, 2017). Dapat dikatakan bahwa kelebihan media pembelajaran dapat membantu guru dan peserta didik belajar lebih efektif. Media pembelajaran juga baik untuk memberi siswa lebih banyak pengalaman dunia nyata, menarik perhatian mereka, menawarkan variasi dalam pembelajaran mereka dan memberi mereka persepsi.

Sudjana dan Rivai dalam (Srintin et al., 2019) Menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peranan yang signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, dengan tujuan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar di dalam kelas. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk menjelaskan dengan jelas makna dan pesan dari materi pembelajaran, sehingga memudahkan pemahaman siswa. Pendekatan ini juga membantu mengatasi kebosanan siswa dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, melibatkan mereka secara langsung daripada sekedar mendengarkan penjelasan dari guru.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh tenaga pendidik harus dikemas dengan baik dan mudah dimengerti, misalnya mengemas media pembelajaran tersebut kedalam bentuk sebuah permainan. Jika proses pembelajaran dilakukan dalam lingkungan yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) pembelajaran akan menjadi efektif klaim Dryden & Vos (2000) (dalam Darmansyah, 2010). Oleh karena itu Guru atau pendidik harus menciptakan lingkungan belajar yang realistis bagi siswa sekolah dasar selain itu, anak-anak cenderung masih suka bermain pada usia tersebut.

Menurut Piaget (Mahfud & Yuliandra, 2020) Anak-anak muda paling aktif saat bermain dan senang berkelompok saat mereka duduk di bangku sekolah dasar. (Prayogo, 2015) Anak-anak menghabiskan sepanjang hari bermain karena bagi mereka, bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. (Mujib, F., & Rahmawati, 2012) Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang dirancang untuk membantu orang mempelajari kemampuan tertentu. Anak-anak senang bermain karena memiliki tujuan rekreasi yang instruktif dan menyenangkan. Oleh karena

itu, bermain bermanfaat bagi perkembangan mental dan fisik anak-anak serta kesejahteraan mereka secara keseluruhan. Proses pembelajaran anak usia dini sangat diuntungkan dengan adanya mainan edukatif.

Menurut (Chayani & Rachmadyanti, 2020) Permainan yang berusaha menumbuhkan lingkungan dan permainan yang mendidik untuk pertumbuhan siswa semuanya dianggap sebagai permainan edukatif. Bermain kartu, menyusun balok, bermain puzzle dan menggunakan alat tulis adalah beberapa contohnya. Dalam memilih jenis permainan edukatif, guru dan orang tua harus mampu memahami anak dan segala implikasinya.

Belajar dan bermain memiliki peran masing masing dalam perkembangan. Bermain pada usia anak sekolah dasar dapat melatih dan mengasah kemampuan otak dan motorik anak. Melalui kegiatan Belajar sambil bermain anak dilatih untuk berpikir kritis dengan cara yang menyenangkan

Berdasarkan penjabaran diatas peneliti berupaya untuk memberikan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu permainan mengenai keanekaragaman suku bangsa. Peneliti telah melakukan pengamatan pada SDN LIDAH KULON IV /467 hasil yang ditemui berupa kurangnya media pembelajaran siswa kelas IV hal itu ditandai dengan buku pelajaran menjadi satu satunya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kelas dan guru cenderung menggunakan metode ceramah. Peneliti melihat hal itu disebabkan oleh pembelajaran di dalam kelas yang monoton dan bersifat ceramah serta kurangnya inovasi dalam pembelajaran terkhususnya dalam materi keanekaragaman suku bangsa tidak ada media pembelajaran yang digunakan selain buku ajar.

Peneliti telah melakukan pengamatan pada SDN LIDAH KULON IV /467 hasil yang ditemui berupa kurangnya media pembelajaran siswa kelas IV hal itu ditandai dengan buku pelajaran menjadi satu satunya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kelas dan guru cenderung menggunakan metode ceramah. Peneliti melihat hal itu disebabkan oleh pembelajaran di dalam kelas yang monoton dan bersifat ceramah serta kurangnya inovasi dalam pembelajaran terkhususnya dalam materi keanekaragaman suku bangsa tidak ada media pembelajaran yang digunakan selain buku ajar.

Penelitian yang Relevan dilakukan oleh Penelitian dari Ayunda Rifita Azizah pada tahun 2019 dengan Judul: Pengembangan Media Kartu Loker (Kartu dan Balok Keragaman) dalam Pembelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. Produk dari penelitian merupakan Media Kartu dan Balok, Model Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan 10 tahapan. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kelayakan media

dengan dilihat dari hasil validasi media sebesar 90% dan validasi materi sebesar 88%. Selanjutnya ada penelitian dari Wahyu Aji Prayogo pada tahun 2015 dengan Judul: Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jenga Kartu Pintar (Jeng Katar) untuk Tema “Organ Tubuh Manusia dan Hewan” Kelas V SD. Media yang dihasilkan berupa Alat Permainan Jenga dan Kartu, Model Penelitian ini menggunakan Model Penelitian Borg And Gall. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil presentase sebesar 93% untuk penilaian ahli materi dan 89% untuk penilaian Media, sehingga produk tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Dengan adanya Penelitian yang relevan tersebut maka peneliti melakukan inovasi berupa penelitian pengembangan yang berjudul berupa Pengembangan media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Media KAPTEN SUBASA adalah singkatan dari media Kartu Permainan Suku Bangsa dimana media tersebut adalah media Pembelajaran berupa kartu permainan yang bermuatan materi suku bangsa untuk kelas IV Sekolah Dasar. yang dapat dimainkan oleh peserta didik dengan sistem menjawab pertanyaan secara berkelompok. Peneliti berinisiatif memberikan variasi dengan mengemas media tersebut dalam sebuah bentuk permainan agar siswa tidak bosan dan dapat memahami materi suku bangsa dengan baik dan membuat pembelajaran dalam kelas menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan hasil Proses Pengembangan Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.; 2) Menunjukkan Kevalidan Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.; 3) Mengukur Keefektifan Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

METODE

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan yang juga dikenal sebagai Research and Development (R&D) dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Metode penelitian pengembangan ini bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk atau media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dalam hal ini, peneliti menggunakan pendekatan R&D untuk mengembangkan media Kapten Subasa (Kartu Permainan Suku Bangsa) sebagai alat bantu pembelajaran Pendidikan Pancasila.

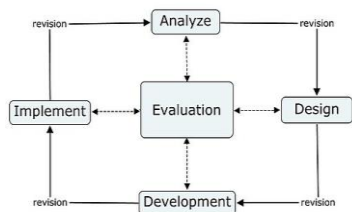
Penelitian pengembangan R&D ini meliputi tahapan-tahapan seperti analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi produk. Tujuan utamanya adalah untuk menghasilkan suatu produk atau media yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar melalui pendekatan yang menarik dan interaktif seperti Kartu Permainan Suku Bangsa.

Dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D, peneliti dapat memastikan bahwa media Kapten Subasa dirancang dan dikembangkan dengan cermat dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Menurut (Sugiyono, 2012) penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk spesifik dan menguji keefektifannya. Metode ini melibatkan langkah-langkah sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk atau inovasi baru. Dalam konteks penelitian dan pengembangan, peneliti mengidentifikasi kebutuhan atau masalah yang ingin dirancang, kemudian merancang solusi atau produk yang sesuai. Selanjutnya, produk tersebut dikembangkan dan diuji secara empiris untuk mengukur keefektifannya dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Metode penelitian dan pengembangan ini melibatkan pendekatan yang terstruktur dan berorientasi pada aksi, di mana peneliti secara aktif terlibat dalam proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk. Tujuan utamanya adalah untuk menghasilkan produk atau inovasi yang bermanfaat dan efektif dalam memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan yang ada.

Dalam konteks pembelajaran, penelitian dan pengembangan sering digunakan untuk merancang dan menguji media pembelajaran, metode pembelajaran, atau kurikulum yang baru. Dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan, peneliti dapat menghasilkan produk atau inovasi yang didukung oleh bukti empiris dan dapat memberikan manfaat nyata dalam konteks pendidikan. Dalam (Syadid, 2005) Penelitian dan pengembangan adalah proses menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang ada. Evaluasi pengembangan yang melibatkan pembuatan atau perbaikan produk sambil mengevaluasi dan menguji keefektifannya.

Pendekatan penelitian pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian pembuatan media KAPTEN SUBASA (Permainan Kartu Suku Bangsa). Lima langkah model pengembangan ADDIE adalah analisis (*analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2012). Model Pengembangan ADDIE jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



Bagan 1. Model Pengembangan ADDIE
(Branch, 2009)

Proses Pengembangan Media KAPTEN SUBASA dibagi menjadi lima tahap berdasarkan model pengembangan media yang akan dibuat Media KAPTEN SUBASA yaitu : Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

1. *Analysis*

Pada Tahap Analisis, peneliti melakukan analisis materi dengan tujuan memilih dan menyusun materi yang terbaik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan juga dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin timbul selama proses pembelajaran, yang memerlukan solusi dalam bentuk penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen.

Selama proses analisis, ditemukan masalah yang terkait dengan kurangnya media pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah peningkatan standar pengelolaan proses pembelajaran sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Solusinya adalah dengan menyediakan media pembelajaran di dalam kelas. Agar peserta didik tidak bosan serta dapat memahami materi dengan baik dan dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan, maka penulis berupaya membuat variasi dengan mengembangkan media berupa permainan. Hal itu selaras dengan teori belajar yang dikenalkan oleh Piaget (dalam Veronica, 2018) Dijelaskan bahwa permainan yang terdapat dalam media pembelajaran dapat membantu perkembangan kognitif anak.

2. *Design*

Yang kedua adalah tahap perancangan atau *Design* tahap ini terdapat 3 langkah yaitu perancangan materi, perancangan produk media dan perancangan teknis permainan. Rancangan materi ditetapkan pada Judul media lalu Materi yang digunakan disesuaikan dengan materi yang tercantum pada pelajaran dan kurikulum. Pada Tahap ini Proses pembuatan garis besar isi media pembelajaran yang meliputi penyampaian materi tentang keberagaman suku bangsa. langkah kedua yaitu merancang desain produk media, desain dibuat menggunakan aplikasi Canva.

Media ini diciptakan dengan tujuan untuk mendukung pemahaman siswa tentang keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia melalui penggunaan permainan kartu. Tujuan utamanya adalah mencegah rasa bosan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, langkah yang akan diambil adalah merancang permainan teknis yang dapat disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

3. *Development*

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan atau *Development* pada tahap ini adalah realisasi dari tahap Desain Sebelum diujikan kepada siswa dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan umpan balik untuk pengembangan dan perbaikan. Untuk memvalidasi media, diperlukan instrumen yang dapat digunakan oleh para ahli sebagai pedoman dalam menentukan kevalidan media. Penting juga untuk membuat lembar evaluasi berupa tes yang dapat diisi oleh peserta didik untuk mengetahui keefektifan media tersebut .

4. *Implementation*

Tahap Keempat Implementasi atau *Implementation* Pada tahap ini Media yang telah diciptakan selanjutnya disiapkan untuk diterapkan atau diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran ditempat yang telah ditentukan. Sebelum diterapkan peneliti menyiapkan Langkah-langkah kegiatan dalam menerapkan media yang telah dibuat dan melengkapinya dengan rancangan pengamatan dan rancangan kegiatan pembelajaran termasuk didalamnya yaitu instrument pengumpulan data berupa lembar Tes Evaluasi yang disusun sesuai dengan kebutuhan pengambilan data oleh peneliti.

5. *Evaluation*

Tahap Evaluasi atau *Evaluation* Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam mengukur bagaimana reaksi khalayak terhadap media yang dibuat oleh peneliti telah berubah. Ini juga merupakan tahap dimana perbaikan dilakukan sebagai hasil umpan balik dari ahli media, ahli materi, dan konsumen media, memastikan bahwa media yang dibuat oleh peneliti ini di masa depan akan lebih bermanfaat dan baik.

Dalam penelitian ini, peserta didik kelas IV SDN Lidah Kulon IV/457 berpartisipasi dalam pengumpulan data untuk menilai keefektifan media KAPTEN SUBASA di lapangan, dan ahli materi serta ahli media dengan keahlian yang relevan berpartisipasi dalam pengujian kevalidan media KAPTEN SUBASA.

Pengembangan media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) menghasilkan 2 jenis data. Data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan untuk penelitian ini. Informasi kualitatif tentang uji validitas media yang

dikumpulkan oleh peneliti melalui uraian, komentar, dan rekomendasi dari ahli media dan ahli materi. Peneliti menggunakan lembar validasi, lembar kuisisioner, lembar evaluasi peserta didik dan data yang telah diubah menjadi skor untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan media KAPTEN SUBASA..

Adapun data kualitatif dan data kuantitatif dari pengembangan media KAPTEN SUBASA di analisis menggunakan cara sebagai berikut:

1. Data Hasil Validasi

Rumus skala Likert akan digunakan untuk mengkaji data yang terkumpul dari ahli materi dan proses validasi media sehingga dapat dijadikan tolok ukur derajat validitas media KAPTEN SUBASA. Hasil yang diperoleh selanjutnya akan diolah dengan menggunakan rumus berikut untuk metode deskriptif persentase.:

$$PSP = \frac{\sum SA}{\sum A \times N} \times 100\%$$

Keterangan:
 PSP =Presentase seluruh program
 SA =Nilai seluruh aspek
 A =Jumlah aspek
 N =Jawaban ideal setiap aspek

Tabel 1 Rumus Deskriptif Persentase

Hasil validasi dihitung dengan menggunakan rumus berikut, dan tingkat keberhasilan produk dengan tingkat kelayakan dan kriteria revisi produk dapat dipilih dengan menggunakan hasil ini sebagai dasar:

Penilaian	Kriteria
0%≤PSP≤25%	Tidak Valid
25%≤PSP≤50%	Valid Dengan Banyak Revisi
50%≤PSP≤75%	Valid Dengan Sedikit Revisi
75%≤PSP≤100%	Valid Tanpa Revisi

Tabel 2 Kriteria Kevalidan

2. Data Hasil Tes Peserta Didik

Nilai hasil belajar siswa ditentukan melalui analisis. Nilai ini digunakan untuk menilai seberapa efektif media KAPTEN SUBASA. Jika siswa menerima skor 75 ke atas pada tujuan penilaian, itu akan dianggap berhasil. Jika Anda menerima skor kurang dari 75, siswa dianggap tidak memenuhi syarat. Rumus untuk menentukan seberapa tuntas belajar seorang siswa adalah sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Tabel 3 Rumus Ketuntasan Belajar (Purwoko, 2001)

Tingkat keberhasilan ketuntasan belajar kemudian digunakan untuk mengkaji temuan

perhitungan ketuntasan. Tabel berikut menunjukkan tingkat keberhasilan penyelesaian pembelajaran.:

No.	Nilai	Kriteria
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	0-20	Sangat Kurang

Tabel 4 Kriteria Ketuntasan Belajar (Arikunto, 2009)

3. Data Hasil Kuisisioner

Respon yang telah diperoleh dari peserta didik yang berasal dari hasil kuisisioner setelah proses pengimplementasian media KAPTEN SUBASA, akan dihitung presentase nilai setiap jawaban di dalamnya. Dalam mengolah data tersebut cara yang digunakan ialah Untuk menghitung nilai proporsi setiap jawaban dalam kuesioner menggunakan metode deskriptif presentase, Anda dapat menggunakan rumus berikut.:

$$PSA = \frac{\sum \text{opsi jawaban yang terpilih setiap aspek}}{\sum \text{opsi jawaban ideal setiap aspek} \times N} \times 100\%$$

Tabel 5 Rumus PSA

Melalui rumus tersebut dapat diketahui tingkat keefektifan produk sesuai dengan keefektifan produk sebagai berikut:

Penilaian	Kriteria
0% -25%	Kurang Efektif
26% -50%	Cukup Efektif
51% -75%	Efektif
76% -100%	Sangat Efektif

Tabel 6. Kriteria Keefektifan Media

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) yang dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Dalam bab ini akan dibahas hasil dari pengembangan media KAPTEN SUBASA yang mencakup proses pengembangan, kevalidan, dan keefektifan media tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. penelitian ini menghasilkan produk berupa media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa).

Media KAPTEN SUBASA dikembangkan dengan model ADDIE, sesuai dengan model pengembangannya ada 5 tahap proses pengembangan yang akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap Analysis

Tujuan dari tahap analisis adalah memilih konten atau materi yang akan dibuat untuk media KAPTEN SUBASA. (Kartu Permainan Suku Bangsa), agar sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik. dalam analisis ini dilakukan 2 jenis analisis yaitu; Analisis Materi Analisis materi dan penggalian data dilakukan peneliti dengan membaca dan mengamati pada kurikulum merdeka. Peneliti mendapatkan data materi keragaman suku bangsa dari buku panduan guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk kelas IV sekolah dasar. dari Analisis materi dapat diperoleh hasil yaitu materi yang termuat dalam media yang akan dikembangkan adalah materi mengenai keragaman suku bangsa di Indonesia.

Pada Analisis Kebutuhan Peneliti pada saat melakukan Pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat melakukan PLP (pengenalan lapangan persekolahan) yang ditemui adalah ada permasalahan berupa kurangnya media pembelajaran peserta didik, hal itu ditandai dengan cara mengajar pendidik atau guru yang secara terus menerus hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran.

Evaluasi pada tahap analisis dilakukan untuk menyempurnakan proses pengembangan media yang akan dikembangkan. Materi yang akan termuat dalam media awalnya adalah materi PPKN dalam Tema 7 kelas IV Sekolah dasar Indahnya Keragaman Negeriku yang ada pada kurikulum 2013, namun dengan adanya pergantian kurikulum mengharuskan untuk disesuaikan dengan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Materi Keragaman suku bangsa pada kurikulum merdeka terdapat pada fase B unit 3 Membangun Jati diri dalam Kebhinnekaan kelas IV sekolah dasar.





Dengan adanya kurikulum merdeka belajar juga membantu peneliti dalam mengembangkan media yang akan dihasilkan .karena kurikulum merdeka membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah hal itu selaras dengan pendapat (Fauzi, 2022) yang menyatakan bahwa guru memiliki lebih banyak fleksibilitas untuk menjadi kreatif mungkin dalam pengajaran mereka dengan menggunakan kurikulum merdeka, dan guru juga memiliki pemahaman yang lebih baik tentang minat, bakat, kebutuhan, dan kemampuan peserta didik di dalam kelas.

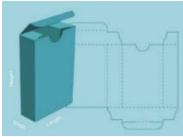

2. Tahap Design

Dalam proses pengembangan media KAPTEN SUBASA, tahap perancangan dibedakan menjadi tiga proses utama, yaitu perancangan material, perancangan media, dan perancangan teknis permainan. Pada tahap perancangan material, fokusnya adalah pada penyusunan materi yang akan dimuat dalam media yang

dikembangkan. Dalam konteks ini, materi yang akan dimuat berfokus pada keragaman suku bangsa di Indonesia.. Materi tersebut dibagi menjadi 2 konten dalam media yaitu sebuah pertanyaan dan informasi singkat tentang jawaban dari pertanyaan tersebut .konten informasi singkat tersebut bertajuk ‘Tahukah Kamu?’ yang akan dibacakan oleh guru setelah menjawab pertanyaan dengan benar. Materi yang termuat dalam media berupa bentuk keragaman suku bangsa seperti makanan khas daerah, nama suku bangsa di Indonesia, lagu daerah. Alat musik dan sebagainya yang berhubungan dengan keragaman suku bangsa di Indonesia.

Proses perancangan media berupa desain kartu permainan dan tempat kartu atau *cardbox* beserta rincian ukuran media tersebut. Rancangan awal dan akhir dari media KAPTEN SUBASA sebagai berikut:

DESAIN MEDIA KAPTEN SUBASA	
DESAIN AWAL	DESAIN AKHIR
Tampak Sisi Depan 	Tampak Sisi Depan 
<p>Keterangan:</p> <p>Terjadi perubahan pada desain awal media yaitu pemilihan tema latar belakang yang disesuaikan dengan salah satu keragaman budaya bangsa yaitu batik untuk <i>outline</i> dari kartu, namun untuk warna dasar tetap sesuai desain awal yaitu dominan berwarna kuning. Pemilihan warna kuning untuk desain warna tema pada kartu dirasa cocok karena peneliti ingin menarik perhatian peserta didik dengan warna yang cerah.</p> <p>Perubahan juga terjadi pada peletakkan gambar pada kartu, yaitu diberi tambahan bingkai berwarna putih untuk memuat gambar yang berkaitan dengan soal atau pertanyaan. Begitu juga dengan bingkai pertanyaan yang dirubah untuk menyesuaikan dengan tema. Untuk jenis <i>Font</i> dan ukuran kartu (6x9 cm) tetap di rancang sesuai dengan desain awal, serta ukuran <i>Font</i> disesuaikan dengan isi pertanyaan.</p>	
Tampak Sisi Belakang 	Tampak Sisi Belakang 
<p>Keterangan:</p> <p>Tampilan sisi belakang kartu juga terjadi perubahan yaitu tema dari media KAPTEN SUBASA yang disesuaikan dengan tampilan depan, serta <i>outline</i> kartu yang diberi sentuhan batik. Perubahan yang mencolok terjadi pada penempatan informasi ‘Tahukah Kamu?’.</p>	

<p>Tulisan Informasi tersebut diletakkan diatas bingkai memanjang berwarna krem yang di dasarnya diberi gambar transparan yang berkaitan tentang informasi yang ditulis.</p> <p>Perubahan perlu dilakukan sesuai tema karena peneliti melihat bahwa desain awal dari tampilan sisi belakang terlihat kurang rapi dan teratur, maka dari itu perubahan diperlukan untuk membuat media yang dikembangkan menjadi lebih sempurna.</p> <p>Jenis <i>Font</i> dan Ukuran kertas yang digunakan masih tetap sama yaitu ukuran 6x9 cm , untuk ukuran <i>Font</i> disesuaikan dengan banyaknya informasi yang termuat.</p>	
<p>Tampak Desain Cardbox</p> 	<p>Tampak Desain Cardbox</p> 
<p>Keterangan:</p> <p>Tampilan Desain <i>Cardbox</i> dari media KAPTEN SUBASA masih tetap sama namun untuk desain terbaru telah ditambahkan <i>cover</i> depan yang memuat identitas media , gambar transparan suku bangsa, logo unesa dan tulisan PGSD 2023.</p> <p>Tema dari <i>cardbox</i> media tersebut salah satu keragaman budaya bangsa yaitu batik. Pemilihan warna dari <i>cardbox</i> juga disesuaikan dengan kartu yang dibuat yang dominan berwarna cerah</p> <p>Sedikit perubahan juga terjadi pada ukuran <i>cardbox</i> media KAPTEN SUBASA, desain awal <i>cardbox</i> berukuran 7x3x10 cm berubah menjadi 6,5x1,3x9.3 cm, perubahan tersebut terjadi karena desain awal dari ukuran <i>cardbox</i> terlalu besar untuk kartu yang dibuat. <i>Cardbox</i> ini akan memuat 35 kartu.</p>	

Tabel 7 Desain Media

Pada tahap ini teknis permainan dirancang dengan menyesuaikan media yang dikembangkan yaitu Kartu. Peneliti merancang Permainan Kartu tersebut dengan memikirkan keterlibatan siswa di dalam kelas selama pelajaran dan mengembangkan permainan yang bisa dipadukan dengan pembelajaran. Media KAPTEN SUBASA berisikan pertanyaan dan jawaban serta informasi singkat mengenai jawaban tersebut membuat peneliti mengembangkan teknis permainan berupa permainan berkelompok dengan cara pertandingan antar kelompok. Hal tersebut dirasa efektif untuk melibatkan siswa pada pembelajaran.

Evaluasi di tahap perancangan adalah perubahan tema pada layout kartu yang disesuaikan dengan materi keragaman suku bangsa dengan menambah sentuhan batik pada tampilannya. Peneliti merancang produk media

menggunakan aplikasi canva. Untuk produk kartu dan untuk *carbox* dirancang menggunakan aplikasi *template maker* dan *coreldraw* . Teknis permainan dibuat sesuai dengan pembelajaran peserta didik yakni dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang disesuaikan dengan pembelajaran di dalam kelas.

3. Tahap Development

Tahap pengembangan adalah tahap realisasi dari tahapan sebelumnya yaitu tahapan perancangan atau Desain. Setelah peneliti merancang desain produk, peneliti akan beralih ke proses pembuatan media dengan menggunakan alat dan bahan yang diperlukan. Pada saat desain rancangan media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) sudah selesai di rancang maka rancangan tersebut akan di cetak ke percetakan diatas lembaran A3 kertas Art Paper 260gr dengan desain bolak balik. Setelah dicetak masuk ke tahap pemotongan kartu KAPTEN SUBASA .

a. Proses Pemotongan Kartu

1. Merapikan dan menata lembaran kertas untuk persiapan pemotongan.



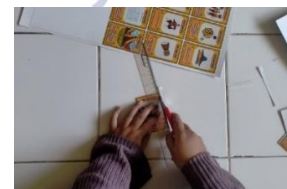
Gambar 1. Proses Penataan Lembaran Kertas

2. Mulai memotong lembaran kertas menjadi lebih kecil dengan menggunakan cutter untuk memotong dan penggaris sebagai alat bantu agar tetap sesuai ukuran yang diinginkan.



Gambar 2 Proses Pemotongan Kertas

3. Setelah dipotong menjadi ukuran yang tidak terlalu besar lalu kertas dipotong menjadi kartu ukuran 6x9 cm.



Gambar 3 Proses Pemotongan Kartu

4. Setelah semua kartu dipotong dan dirapikan dengan alat pemotong *cutter* , kartu dirapikan Kembali menggunakan gunting untuk hasil yang lebih sempurna.



Gambar 4. Proses Pengrapian Kartu

b. Proses Merakit Cardbox

1. Meletakkan dan merapikan lembaran kertas Cardbox untuk dipotong.



Gambar 5. Persiapan Pemotongan Cardbox

2. Mulai memotong lembaran kertas Cardbox sesuai pola yang diinginkan.



Gambar 6. Proses Pemotongan Cardbox

3. Merapikan potongan besar sesuai dengan pola yang tersedia.



Gambar 7. Proses Pengrapian pola Cardbox

4. Melipat Cardbox sesuai dengan pola untuk membentuk sebuah wadah kartu.



Gambar 8. Proses Penglipatan pola Cardbox

5. Jika dirasa sudah pas lipatan dengan pola yang diinginkan selanjutnya adalah merekatkan pinggiran pola dengan *double tape* untuk membuat wadah yang diinginkan dan pas dengan kartu.



Gambar 9. Proses Perekatan Cardbox

6. Setelah *double tape* direkatkan maka cardbox sudah siap digunakan untuk tempat kartu.



Gambar 10. Cardbox yang sudah jadi

Proses pembuatan media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) telah selesai, maka proses selanjutnya yaitu memasuki tahap validasi. Ada 2 Validasi yang akan dilalui media KAPTEN SUBASA yakni validasi materi dan validasi media.

1) Uji Validasi Materi

Materi yang termuat dalam media KAPTEN SUBASA akan di validasi oleh Bapak Vicky Dwi Wicaksono S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pengampu mata kuliah PPKN di program studi PGSD Universitas Negeri Surabaya. Dalam lembar validasi materi terdapat 11 aspek penilaian yang meliputi isi materi, pembelajaran, penyajian, dan keefektifan. Skala penilaian pada setiap aspek terdiri dari 4 opsi jawaban.

Nilai yang didapat peneliti pada tahap uji validasi materi adalah sebesar 41 dengan persentase berikut:

$$PSP = \frac{\sum SA}{\sum A \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{41}{44} \times 100\%$$

$$PSP = 93,18\%$$

Berdasarkan proporsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat dalam media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) mengenai keragaman suku bangsa dalam pembelajaran PPKN di sekolah dasar dinyatakan valid tanpa perlu dilakukan revisi oleh ahli materi.

2) Uji Validasi Media

Sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas, media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) harus melalui proses uji validasi sebagai persyaratan sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini, media KAPTEN SUBASA telah divalidasi oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si., seorang dosen di program studi PGSD Universitas Negeri Surabaya. Proses validasi media melibatkan penilaian terhadap 12 aspek yang meliputi Desain Tampilan, Petunjuk, Tulisan, dan Kemudahan. Skala

penilaian yang digunakan memiliki 4 opsi jawaban.

Nilai yang didapat peneliti pada tahap uji validasi media adalah sebesar 41 dengan persentase berikut:

$$PSP = \frac{\sum SA}{\sum A \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{41}{48} \times 100\%$$

$$PSP = 85,42\%$$

Persentase diatas menunjukkan bahwa media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) materi keragaman suku bangsa pada pembelajaran PPKN di sekolah dasar dinyatakan valid tanpa revisi. Ahli media memberi masukan terhadap media KAPTEN SUBASA yaitu menyarankan untuk membentuk atau memotong sisi pojok kartu agar tidak tajam karena untuk menjaga keamanan dalam penggunaan media di dalam kelas.

Evaluasi tahap dilakukan Setelah proses pembuatan produk serta proses uji validasi materi dan uji validasi media terhadap media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) maka berikutnya dilakukan pendataan terhadap saran dan masukkan yang didapat saat proses uji validasi materi dan media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) berikut pemaparan dalam bentuk tabel:

SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI
	
<p>Keterangan: Perubahan terjadi pada tampilan kartu yang awalnya sisi pojok dari kartu masih tajam setelah di revisi sudah berbentuk oval sesuai dengan saran dan masukkan dari ahli media untuk menjaga keamanan penggunaan media KAPTEN SUBASA di dalam kelas.</p>	

Tabel 8. Revisi Produk

4. Tahap Implementasi

Uji coba terbatas dilakukan di sekolah yang ditentukan yaitu di SDN LIDAH KULON IV/467 Kec. Lakarsantri Kota Surabaya, dengan objek penelitian peserta didik kelas IVB yang berjumlah 15 peserta didik. Pada tanggal 22 Mei 2023 sebanyak 15 peserta didik berpartisipasi dalam uji coba terbatas terhadap media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa), waktu pengujian dari pukul 09.00 sampai dengan pukul 12.00 WIB.

Uji coba media KAPTEN SUBASA dilakukan di dalam kelas IVB dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pertama, pelajaran dimulai dengan berdoa dan kemudian dilakukan pengecekan kehadiran peserta didik. Setelah itu, dilakukan pemaparan mengenai materi keragaman suku bangsa di Indonesia kepada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik memberi tahu mengenai teknis atau prosedur permainan yang terkait dengan media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa).

Pelaksanaan permainan dilakukan dengan peneliti berperan sebagai wasit permainan. Saat kartu pertama di mainkan kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan tersebut adalah kelompok B, setelah berhasil menjawab pertanyaan, peneliti akan membacakan jawaban dan informasi mengenai jawaban tersebut di balik kartu yang bertajuk ‘Tahukah kamu?’. Permainan berlangsung dengan aktif karena melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang dikemas dengan permainan. Kegiatan permainan tersebut selesai ketika salah satu kelompok anggotanya telah menjawab semua pertanyaan dengan benar. Pada kegiatan tersebut permainan dimenangkan oleh tim B, peneliti mengapresiasi peserta didik dan memberitahukan untuk duduk Kembali ke tempat peserta didik masing masing.

Peserta didik sudah Kembali ke tempat masing masing dan peneliti menanyakan perasaan peserta didik saat melakukan permainan KAPTEN SUBASA, setelah sesi tanya jawab peneliti memberikan klarifikasi kepada peserta didik mengenai materi keragaman suku bangsa di Indonesia dan sikap yang harus diambil dalam menjalankan keragaman tersebut. Setelah itu peserta didik dibagikan lembar tes untuk dikerjakan peserta didik. Lembar tes tersebut berguna mengukur keefektifan dari media yang digunakan, selain lembar tes terdapat lembar kuisioner keefektifan terhadap media KAPTEN SUBASA yang akan diberikan kepada peserta didik.

Adapun hasil dari lembar tes dan lembar kuisioner peserta didik kelas IV di SDN LIDAH KULON IV/467 sebagai berikut :

- 1) Lembar Tes

Peneliti menggunakan lembar tes pada tahap uji coba untuk mengetahui keefektifan dari media KAPTEN SUBASA. Berikut data yang diperoleh peneliti dari pemberian tes terhadap 15 peserta didik kelas IV SDN LIDAH KULON IV.

No.	Nama	Nilai Tes
1.	FL	95
2.	AF	85
3.	MR	100
4.	NP	95
5.	ND	75
6.	DA	90
7.	CA	85
8.	KA	100
9.	KAV	90
10.	N	95
11.	L	85
12.	R	70
13.	B	95
14.	Z	90
15.	RN	100

Tabel 9 Tabel Hasil Tes Responden

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{14}{15} \times 100\%$$

$$P = 93,3\%$$

Data dari hasil tes yang dilakukan peserta didik kemudian diolah menggunakan rumus ketuntasan belajar dan mendapatkan hasil sebesar 93,3% dengan nilai tersebut mendapat predikat sangat baik.

2) Lembar Kuisioner Efektivitas Media

Lembar kuisioner diberikan pada peserta didik kelas IV SDN LIDAH KULON IV/467 yang berjumlah 15 responden. Lembar kuisioner ini diberikan kepada responden untuk melihat efektivitas dari media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa), berikut hasil dari lembar kuisioner tersebut:

Aspek	No. Soal	Hasil
Kualitas Pembelajaran	1	90%
	2	88,33%
	3	88,33%
	4	88,33%
Tingkat Pengajaran yang Tepat	5	91,6%
	6	93,3%
Insentif	7	93,3%
	8	88,33%
Waktu	9	81,6%
	10	75%

	11	83,3%
Rata-rata		87,39%

Tabel 10. Hasil Lembar Kuisioner Efektivitas

Dari data dari lembar kuisioner efektivitas yang diperoleh kemudian diolah oleh peneliti dan menunjukkan hasil persentase sebesar 87,39% dimana nilai tersebut masuk dalam kategori sangat efektif. Dengan nilai tersebut maka media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Evaluasi pada tahap ini Dalam instrument lembar kuisioner terdapat saran dan kritik yang diberikan peserta didik terhadap penggunaan media di dalam kelas, yang dimana saran dan kritik tersebut berisi tentang rasa senang menggunakan media KAPTEN SUBASA. Dari hasil kedua lembar instrument tersebut diperoleh hasil bahwa media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) dapat dikatakan pada tahap ini sebagai produk final.

Pembahasan

Dalam instrument lembar kuisioner terdapat saran dan kritik yang diberikan peserta didik terhadap penggunaan media di dalam kelas, yang dimana saran dan kritik tersebut berisi tentang rasa senang menggunakan media KAPTEN SUBASA. Dari hasil kedua lembar instrument tersebut diperoleh hasil bahwa media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) dapat dikatakan pada tahap ini sebagai produk final.

1. Tahap Analisis

Proses awal pada tahap pengembangan adalah analisis. Tahap ini dibagi menjadi 2 analisis yang pertama adalah analisis materi, dalam tahap ini materi yang di analisis adalah materi Pendidikan Pancasila materi keragaman suku bangsa di Indonesia dengan kurikulum merdeka. Yang kedua adalah analisis kebutuhan peneliti melihat fakta dilapangan bahwa di dalam kelas peserta didik cenderung merasa bosan terhadap pembelajaran di dalam kelas karena hal itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dikemas dengan permainan kartu agar peserta didik turut aktif dalam pembelajaran dan tidak merasa bosan karena pembelajaran terasa menyenangkan.

Permainan kartu dipilih karena dapat menarik perhatian peserta didik sejalan dengan pendapat (Silberman, 2012) bahwa permainan kartu adalah pendekatan yang menarik dan menyenangkan untuk ulasan materi. Permainan kartu dapat membantu siswa mengkaji materi dan membantu dalam pelaksanaan pembelajaran. bermain adalah hal yang tidak bisa

dipisahkan dari anak usia sekolah dasar karena bermain bermanfaat bagi perkembangan mental dan fisik anak-anak serta kesejahteraan mereka secara keseluruhan. Proses pembelajaran anak usia dini sangat diuntungkan dengan adanya mainan edukatif. Menurut (Chayani & Rachmadyanti, 2020) Maka dari itu peneliti berinovasi dengan mengembangkan media pembelajaran KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

2. Tahap Design

Tahap kedua dari proses pengembangan ini adalah tahap perancangan atau Desain. Tahap ini dibagi menjadi 3 yaitu Rancangan Materi, Rancangan Produk dan Rancangan Teknis Permainan. Materi dirancang dengan disesuaikan dengan kurikulum dan pembelajaran dalam kelas yang sesuai dengan peserta didik. Materi yang dirancang terdapat 2 konten yaitu pertanyaan dan informasi yang bertajuk 'Tahukah Kamu?', materi yang digunakan merupakan materi keragaman suku bangsa di Indonesia.

Untuk rancangan produk media peneliti menggunakan aplikasi *canva* dalam merancang kartu, peneliti merancang kartu dengan menambah unsur batik dan gambar yang sesuai dengan ragam budaya Indonesia, desain kartu dibuat untuk menarik perhatian peserta didik hal itu sesuai dengan pendapat (Nurani, 2020) Kartu bergambar adalah jenis media visual yang menarik bagi siswa dan dapat membantu pemahaman mereka tentang subjek.

Kartu dirancang dengan ukuran 6x9 cm menggunakan kertas art paper, kartu dirancang dengan sisi depan dan sisi belakang atau bolak balik. Rancangan teknis permainan dibutuhkan dalam sebuah permainan agar permainan berjalan dengan lancar, rancangan teknis permainan disesuaikan dengan pembelajaran dengan memikirkan keterlibatan siswa di dalam kelas selama pelajaran dan mengembangkan permainan yang bisa dipadukan dengan pembelajaran, peneliti mengembangkan teknis permainan berupa permainan berkelompok dengan cara pertandingan antar kelompok. Permainan Hal tersebut dirasa efektif untuk melibatkan siswa pada pembelajaran.

3. Tahap Development

Tahap Pengembangan merupakan tahap di mana ide yang telah direncanakan dalam tahap desain diwujudkan secara nyata. Pada tahap ini, media yang telah dirancang dicetak dan dipotong menjadi kartu dengan ukuran 6x9 cm. Selain itu, peneliti juga membuat cardbox sebagai wadah untuk menyimpan kartu-kartu tersebut.

Selama tahap pengembangan, dilakukan uji validasi materi dan uji validasi media untuk mengukur tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Uji validasi materi bertujuan untuk memastikan bahwa isi materi yang terdapat dalam kartu memenuhi standar dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, uji validasi media dilakukan untuk menilai aspek-aspek seperti desain tampilan, petunjuk, tulisan, dan kemudahan penggunaan media.

Kedua uji validasi tersebut penting dalam menentukan kevalidan produk media KAPTEN SUBASA, sehingga dapat dipastikan bahwa media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Uji validasi materi mendapatkan hasil 93,18% dimana nilai tersebut masuk dalam kategori valid tanpa revisi. Dan uji validasi media mendapatkan hasil sebesar 85,42% yang masuk dalam kategori valid tanpa revisi, pada tahap uji validasi media validator ahli media memberikan saran agar tampilan ujung kartu dibentuk oval karena tampilan kartu ujungnya runcing maka perlu dirubah ke oval untuk keamanan penggunaan. Kedua nilai pada uji validasi materi dan media dikatakan valid dan dapat dilakukan ke tahap selanjutnya yaitu Uji Coba.

4. Tahap Implementation

Pada tahap Implementasi, uji coba dilakukan terhadap peserta didik yang berjumlah 15 orang dari kelas IV SDN LIDAH KULON IV/467. Peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba memainkan permainan KAPTEN SUBASA di dalam kelas. Setelah selesai bermain, peserta didik diminta mengisi lembar tes yang bertujuan untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan melalui media tersebut.

Selain itu, peserta didik juga diminta mengisi lembar kuisioner efektivitas media. Kuisioner ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik merasa media KAPTEN SUBASA efektif dalam membantu pemahaman mereka tentang keragaman suku bangsa. Dengan melakukan uji coba ini, peneliti dapat mengumpulkan data langsung dari peserta didik untuk mengevaluasi keefektifan dan kemanfaatan media KAPTEN SUBASA dalam konteks pembelajaran di kelas IV SDN LIDAH KULON IV/467. Efektivitas dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai ukuran seberapa baik suatu proses pembelajaran antara siswa atau antara siswa dengan guru berhasil mencapai tujuan pembelajaran. melakukan pekerjaan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan atau ketentuan yang diinginkan (Prabowo, 2021). Kedua instrument tersebut digunakan untuk mengukur efektifitas media KAPTEN

SUBASA . hasil dari lembar tes 15 responden tersebut mendapatkan hasil sebesar 93,3% nilai tersebut masuk dalam kategori sangat baik dalam tingkat keberhasilan ketuntasan belajar, sedangkan hasil lembar kuisioner efektifitas media KAPTEN SUBASA mendapatkan nilai sebesar 87,39% yang dimana hasil tersebut masuk dalam kategori sangat efektif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa), dapat disimpulkan bahwa media tersebut efektif dalam membantu peserta didik dalam mengenal keragaman suku bangsa. Selain itu, penggunaan media KAPTEN SUBASA juga telah terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran, media KAPTEN SUBASA telah memberikan kontribusi positif dalam memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang keragaman suku bangsa di Indonesia. Melalui permainan kartu tersebut, peserta didik dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sambil menikmati pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, penggunaan media KAPTEN SUBASA dapat dianggap sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik terhadap keragaman suku bangsa, serta pengayaan pengalaman pembelajaran mereka di dalam kelas. Berikut hasil kesimpulan dari hasil penelitian tersebut :

1. Berdasarkan hasil proses pengembangan media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) peneliti berhasil mengembangkan final produk melalui prosedur ADDIE. Media KAPTEN SUBASA adalah media kartu permainan yang berisi pertanyaan dan jawaban, tampilan media tersebut adalah bolak balik dengan ukuran 6x9 cm. Media KAPTEN SUBASA dapat digunakan pada pembelajaran di dalam kelas dengan Materi Keragaman Suku Bangsa pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.
2. Hasil dari Validasi Materi mendapatkan nilai sebesar 93,18% dan Validasi Media sebesar 85,42%, kedua nilai tersebut membuat media KAPTEN SUBASA dinyatakan valid dan bisa dilakukan ke tahap uji coba.
3. Keefektifan media diukur dari persentase ketuntasan belajar dan kuisioner efektifitas media yang mendapatkan masing masing nilai sebesar 93,3% dan 87,39%. Dari data tersebut disimpulkan bahwa media KAPTEN SUBASA

(Kartu Permainan Suku Bangsa) dinyatakan efektif.

Saran

Penelitian Pengembangan Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar membantu peserta didik dalam mengenal keragaman suku bangsa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Maka diperlukan saran sebagai berikut:

1. Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif selain buku siswa, agar peserta didik tidak merasa bosan saat belajar.
2. Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) memerlukan pengembangan lebih lanjut utamanya bisa ditambahkan fitur digital didalamnya untuk menyempurnakan dan melengkapi kekurangan yang ada.
3. Untuk peneliti diharapkan dapat memberi variasi dan dapat mengujicobakan pada kelas yang lebih besar.
4. Bagi peneliti lain diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, P. (2001). *Panduan Penelitian PTK*. Semarang: Unnes Press. UNNES Press.
- Arikunto, S. dkk. (2009). *Prosedur Penelitian*. Bumi Aksara.
- AZIZAH, A. R., & SUPRAYITNO. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU LOKER DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA KELAS IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/27955>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.
- Chayani, A. D., & Rachmadyanti, P. (2020). Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Untuk Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(2), 302–3012.
- Darmansyah. (2010). *STRATEGI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DENGAN HUMOR*.
- Fatria, F., & Listari. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JATIMIKA/article/view/21783>
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(2), 18–22. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54–66. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3055>
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2012). *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Nurani, C. D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Dengan Media Kartu Tempel Pada Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V Siswa Sekolah Dasarpeningkatan Hasil Belajar Ipa Dengan Media Kartu Tempel Pada Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V Siswa Sekolah Da. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(2), 29–35. <https://doi.org/10.30595/v1i2.8483>
- Prabowo, I. K. (2021). *Efektifitas Pembelajaran Daring pada Siswa Kelas 1 SDN Kalikuning 3 Kecamatan Tulakan*. 5–16. https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/630/4/IVAN_KUKOH_PRABOWO_BAB_2_PI2021.pdf
- Prayogo, W. A. (2015). PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF JENG KATAR UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR. *Fakultas Ilmu Pendidikan*, 16(1994), 1–37. http://eprints.ums.ac.id/37501/6/BAB_II.pdf
- Silberman, M. L. (2012). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nusamedia & Nuansa.
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126–138. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.89>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>