

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPER BOLA PADA MATA  
PELAJARAN PPKN KELAS III SD**

Rahmawati<sup>1</sup>, Bukman Lian<sup>2</sup>, Kiki Aryaningrum<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : [rahmawtubi@gmail.com](mailto:rahmawtubi@gmail.com)<sup>1</sup>, [drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id](mailto:drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>, [kikiaryaningrum86@gmail.com](mailto:kikiaryaningrum86@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This research aims to produce a learning media product for ball suitcases for the Civics class III elementary school subject that is valid and effective. This research and development uses the ADDIE model development procedure (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The subjects of this research are class III students at SD Negeri 02 Campang Tiga Ulu in total. The criteria for the quality of the ball suitcase learning media can be seen from the results of expert validation material, media and language. Media validity results based on material expert validation of 94% were categorized as very valid, media expert validation of 92% was categorized as very valid, language expert validation of 92% was categorized as very valid. Then the assessment of student test results was 85.71 % is categorized as very effective. Based on the results presented, the football suitcase learning media is very suitable for use.*

*Keywords: Football Suitcase Learning Media*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran koper bola pada mata pelajaran ppkn kelas III SD yang valid dan efektif. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 02 Campang Tiga Ulu dengan jumlah sebanyak. Kriteria kualitas media pembelajaran koper bola yang bisa dilihat dari hasil validasi ahli materi, media dan Bahasa. Hasil kevalidan media berdasarkan validasi ahli materi sebesar 94% dikategorikan sangat valid, validasi ahli media sebesar 92% dikategorikan sangat valid, validasi ahli Bahasa sebesar 92% dikategorikan sangat valid. Lalu penilaian angker dari hasil tes siswa 85,71% dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan dari hasil yang telah dipaparkan bahwa media pembelajaran koper bola sangat layak untuk digunakan.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Koper Bola

**A. Pendahuluan**

Pendidikan berasal dari Bahasa Arab, pendidikan adalah “tarbiyah”. Dan dalam Bahasa Yunani berasal dari kata “paedagogie” yang artinya

bimbingan yang diberikan kepada anak. Dan dalam Bahasa Inggris Pendidikan adalah “education” yang bermakna pengembangan atau bimbingan. Pendidikan adalah usaha

sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Mawati, et al., 2020).

Pengertian Pendidikan secara luas adalah kehidupan, artinya Pendidikan adalah segala keterangan tentang pembelajaran sepanjang hayat, di segala tempat dan dalam segala situasi, yang mempengaruhi tumbuh kembang setiap orang. Pembelajaran seumur hidup (learning for life) (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022).

Pendidikan adalah suatu cabang ilmu yang sangat diperlukan didalam kehidupan, terutama pada anak usia dini dengan adanya pendidikan akan memberikan penunjang bagi kehidupan di masa depan. Anak akan dibekali kecerdasan, keterampilan, serta sikap etika dan moral yang melatih anak untuk menuangkan ide serta kemampuan yang dimilikinya. Melalui lembaga pendidikan di sekolah dasar, maka pendidikan

sangat diperlukan bagi anak usia dini dalam memahami pembelajaran, mengingat perkembangan zaman di era 4.0, anak-anak juga harus dibekali pendidikan yang menjamin mutu dalam kehidupannya. Dan dalam lembaga pendidikan untuk mencapai dari proses belajar mengajar diperlukannya media pembelajaran, yang gunanya untuk membantu guru dalam memberikan informasi serta pemahaman kepada peserta didik.

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas yang pada dasarnya mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses mengajar berjalan lancar, bermoral dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk menimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan

menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Dimiyati dan Mudjino (Suardi, 2018).

Dalam menjalani proses belajar mengajar terdapat komponen penting didalamnya, salah satu komponen tersebut ialah sumber belajar. Sumber belajar adalah semua informasi, orang dan bentuk konkret yang dapat digunakan siswa secara sendiri atau bersama-sama selama pembelajaran untuk memudahkan siswa memperoleh kompetensi tertentu (Cahyadi, 2019, p. 6).

Senada dengan pendapat tersebut, sumber belajar adalah segala macam sumber yang dapat digunakan untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Pengertian sumber belajar itu dapat berupa manusia maupun non manusia atau juga sumber belajar yang dirancang maupun dimanfaatkan dari sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) yakni sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen *system instruksional* untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal, (wulandari, 2020). Sumber belajar dapat berupa tulisan,

gambar, foto, benda-benda alamiah dan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah perantara dari pengirim ke penerima pesan dan banyak para ahli dan organisasi yang membatasi pengertian dari media (Rohani, 2019).

Dalam proses pembelajaran masih banyak persoalan yang di temukan salah satunya terhadap media pembelajaran hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman konsep peserta didik terutama pada pembelajaran PPKn. Media pembelajaran berperan penting pada proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran akan membuat peserta didik akan cepat memahami materi karena dengan media yang menarik akan membuat siswa semangat saat melakukan proses belajar dan tidak membosankan. Proses pembelajaran yang dilakukan pada materi simbol Pancasila menggunakan buku dan gambar yang ada karena pada Pancasila tidak mencakup materi yang luas sehingga memberi alasan bahwa buku dan gambar bisa untuk dijadikan media untuk mengajar pada materi pembelajaran PPKn. Seperti yang telah di ketahui bahwa selama ini media pembelajaran media yang

masih ada hanya menggunakan buku dan gambar saja, namun ada juga pengembangan media yang terjadi dengan muatan materi simbol Pancasila, “ Pengembangan Media Pop Up Book pada pembelajaran PKN Di SD” (Erica & Sukmawarti, 2021). Berikutnya “Pengembangan Media Flashcard Digital Materi Simbol Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKN” (Ardiani, Dewi, & Furnamasari, 2022).

Pendidikan kewarganegaraan (civic atau citizenship education) di Indonesia dikenal dengan istilah PPKn, (Benaziria, 2018) Pembelajaran pendidikan dan kewarganegaraan di sekolah dasar memegang peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan siswa menjadi manusia yang handal. Anak sekolah dasar memegang peranan penting bagi masa depan bangsa karena masa depan bangsa ada di tangan mereka. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn di sekolah dasar dapat mengarah pada pendidikan siswa yang baik, cerdas, berkualitas, dan berkarakter berdasarkan nilai-nilai pancasila UUD 1945 (Lubis, 2020).

Selama ini media pembelajaran media yang masih ada hanya

menggunakan buku dan gambar saja, namun ada juga pengembangan dengan muatan materi simbol Pancasila, “ Pengembangan media pop up book pada pembelajaran PKN Di SD” (Erica & Sukmawarti, 2021). Berikutnya pengembangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan peneliti di SD Negeri 02 Campang Tiga Ilir pada hari Senin, 20 Februari 2023 telah ditemukan bahwa masih banyak peserta didik di kelas III tersebut kurang mengetahui simbol dari Pancasila, bahkan masih banyak juga yang tidak mengerti Pancasila dari sila ke-1. Adapun hasil dari wawancara yang dilakukan, Wali kelas menyatakan bahwa peserta didik memang kurang semangat pada saat proses pembelajaran PPKn berlangsung dan beliau mengatakan bahwa hanya menggunakan buku dan gambar yang ada di dalam kelas sebagai sumber belajarnya tanpa menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu bahwa belajar hanya dengan menggunakan buku atau gambar saja tidak cukup efektif untuk peserta didik memahami materi hanya beberapa saja yang aktif dan memperhatikan materi yang disampaikan karena menggunakan

buku saja itu adalah hal yang menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan tidak menarik untuk di perhatikan sehingga tidak bisa fokus terhadap pembelajaran yang di berikan guru nya. Sehingga dari masalah yang telah ditemukan diperlukannya suatu media yang akan dikembangkan oleh peneliti berbentuk *koper bola (simbol pancasila)* sebagai media pendukung agar pembelajaran lebih efektif dan siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran serta dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi. Media pembelajaran koper bola merupakan media yang akan dibuat peneliti berbentuk seperti koper dengan menggunakan materi simbol Pancasila.

Penelitian mengenai pengembangan sebelumnya yang berjudul, “Pengembangan Media Koper Keragaman Pada Materi Indahya Keragaman Budaya Di Negeriku Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar” (Ismawanti, 2019). Berikutnya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kopaja (Koper Aksara Jawa) Materi Aksara Jawa Siswa Kelas Iii Sd” (Andriyani, 2019). Selanjutnya, Pengembangan

Media Pembelajaran Kopmibi “Koper Miniatur Budaya Indonesia “Kepulauan Jawa, Tema Indahya Kebersamaan Untuk Kelas IV SD (Kusumawardani, 2020)

Dari penelitian sebelumnya diatas maka perlu dikembangkan nya media koper bola untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai simbol Pancasila. Produk akan di ujikan di SD Negeri 02 Campang Tiga Ilir agar produk media *koper bola* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Koper Bola* Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SD”**.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan salah satu jenis dari metode penelitian, secara umum metode penelitian secara umum diartikan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, (Sugiyono, 2022, p. 2).

Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang

berbeda dengan penelitian pendidikan karena tujuan pengembangan adalah menghasilkan suatu produk berdasarkan hasil uji lapangan, setelah itu diverifikasi dan seterusnya, (Rayanto, 2020, hal. 19).

Metode *Research and Development* atau R&D merupakan metode penelitian dan pengembangan yang biasa dipakai oleh mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, ditujukan untuk menghasilkan sebuah produk dan terdapat efektivitas dari sebuah produk sesuai dengan maksud di kembangkannya produk tersebut (Khaeroni, 2021, p. 1).

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan tingkat pemahaman peserta didik, yakni menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE, Adapun tahap-tahap yang akan dilakukan yaitu :

#### 1. Tahap Analysis (analisis)

Berdasarkan hasil observasi pada Senin, 20 Februari 2023 peneliti menemukan bahwa 1) media yang digunakan cenderung monoton, hanya menggunakan buku dan gambar yang ada di d dalam kelas 2)

kurangnya kreatifitas guru dalam menentukan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Analisis karakteristik peserta didik adalah cenderung lebih suka belajar dengan banyak warna bahan belajar sambil bermain.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, bahwa memerlukan media pembelajaran sebagai penunjang antara guru dan peserta didik, dengan mengembangkan media pembelajaran koper bola bias menyesuaikan siswa dalam proses pembelajaran karena peserta didik kelas III di SD 02 Campang Tiga Ilir menjadi menjadi subjek pada penelitian ini. Kemudian media akan didesain terlebih dahulu untuk mengetahui bagaimana bentuknya dengan menggunakan aplikasi corel draw 2021 dan 3D paint art.

#### 2. Tahap Design (perancangan)

Menentukan tahap desain produk yang akan dikembangkan peneliti berdasarkan tahap analisis dan aplikasi yang digunakan yaitu corel draw 2021 dan 3D paint art. Sehingga peneliti akan mengembangkan media pembelajaran koper bola dengan tujuan mengarahkan peserta didik

untuk tertarik dan memahami pada suatu pembelajaran.

### 3. Tahap Development (pengembangan)

Development merupakan tahap ketiga pada penelitian ini pada tahap ini peneliti menentukan bahan yang mendukung untuk digunakan dalam program pembelajaran sehingga sesuai dengan apa yang diperlukan terhadap pengembangan bahan ajar media. Pada tahap ini juga dilakukan pemilihan media dan desain awal dari produk pembelajaran, setelah media selesai dilakukan validator oleh tiga validator ahli dibidang media, materi dan Bahasa.

Dalam pembuatan media pembelajaran berupa *koper bola* peneliti menggunakan dua aplikasi untuk mendesain sebuah *koper bola* yaitu menggunakan bantuan aplikasi CorelDraw 2021 dan 3D PaintArt. Di dalam media *koper bola* ini berisi materi dan gambar tentang “Simbol Pancasila” yang ada matapelajaran PPKn kelas III SD.



**Gambar 1. Dokumentasi Media Koper Bola (simbol pancasila)**



**Gambar 2. Dokumentasi Media Koper Bola (simbol pancasila)**



**Gambar 3. Dokumentasi Media Koper Bola (simbol pancasila)**

### 4. Tahap Implementation (implementasi)

Pada tahap ini akan dilaksanakan tahap uji coba produk pada peserta didik kelas III SD Negeri 02 Campang Tiga Ilir dengan media pembelajaran koper bola muatan simbol Pancasila,

apakah bahan ajar dinyatakan efektif atau tidak.

#### 5. Evaluation (evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan peneliti pada tahap ini melakukan evaluasi program pembelajaran yang akan di uji coba dilapangan untuk mengetahui produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

#### **Teknik Pengumpulan Data**

Tahap ini merupakan hal yang sangat penting untuk proses penelitian, dengan adanya Teknik pengumpulan data peneliti akan mendapatkan data yang diperlukan dan yang ditetapkan. Berikut beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, sebagai berikut :

##### **1) Observasi**

Teknik observasi ini dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran dikelas dan yang menjadi subjeknya peserta didik kelas III SD Negeri 02 Campang Tiga Ilir.

##### **2) Angket**

Menurut (Depdikbud:1975) dalam(Supriadi, Sani, & Setiawan, 2020) Angket adalah salah satu alat pengumpul data yang berupa serangkaian

pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapat jawaban. Angket diberikan kepada para ahli dan guru. Angket yang diberikan diberikan kepada ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa.

##### **3) Tes soal**

Tes ini merupakan salah satu pengumpul data berupa beberapa butir soal yang akan diberikan kepada peserta didik untuk mendapatkan hasil nilai dari soal sesuai jawaban.

##### **4) Dokumentasi**

Dokumentasi pada penelitian yang dilakukan berupa foto yang diambil pada saat proses ujicoba produk pengembangan media *koper bola*.

#### **Teknik analisis data**

Hasil data yang dikumpulkan menggunakan instrument-instrument diatas, digunakan untuk mendeskripsikan penilaian media *Koper Bola* pada matapelajaran PPKn materi simbol Pancasila kelas III SD berdasarkan kriteria valid dan efektif.

##### **1. Analisis validasi**

Untuk menganalisis data validasi ahli akan menggunakan angket dengan validator, yang nantinya akan



diperiksa dan direvisi sesuai masukkan dari validator.

- a) Memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban sangat valid(1), valid (2), kurang valid (3), tidak valid (4), sangat tidak valid (5)
- b) Mencari rata-rata dengan menggunakan rumus

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

## **2. Analisis penilaian keefektifan**

Analisis keefektifan Koper Bola dilakukan dengan menggunakan lembar keefektifan yang dinilai oleh guru dan siswa.

- a) Memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban sangat efektif (1), efektif (2), kuraneftif (3), tidakeftif (4), sangat tidakeftif (5)
- b) Memberikan nilai kepraktisan dengan menggunakan rumus

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal idesl}} \times 100\%$$

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan pada SD Negeri 02 Campang Tiga Ilir yang memiliki akreditasi B yang berlokasi di Jalan Raya Provinsi KM.123 Desa Campang Tiga Ilir Kecamatan

Cempaka Kabupaten OKU Timur kode pos 32184.

Research and Development merupakan jenis penelitian pengembangan pada penelitian ini yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dengan menggunakan prosedur penelitian pengembangan ADDIE, diantaranya menganalisis masalah dan kebutuhan, membuat desain produk, melaksanakan pengembangan dengan memvalidasi produk, hingga implementasi produk.

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti untuk menggambarkan penyebab timbulnya kesenjangan pada kondisi dilapangan, sebelum melakukan analisis peneliti terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan atau yang disebut observasi sehingga mendapatkan data terhadap subjek penelitian yaitu :

### **a. Hasil Tahap Analisis (Analysis)**

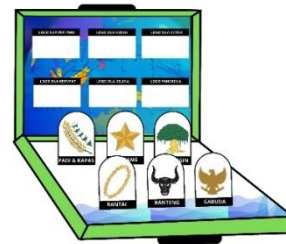
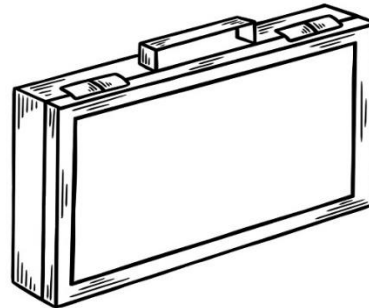
1. Analisis kebutuhan diperoleh dengan cara menganalisis permasalahan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan pada prosedur penelitian. Dari hasil analisis permasalahan tersebut dapat disimpulkan

bahwa kesulitan peserta didik pada pembelajaran yaitu, berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, bahwa memerlukan media pembelajaran sebagai penunjang antara guru dan peserta didik, dengan mengembangkan media pembelajaran koper bola bias menyesuaikan siswa dalam proses pembelajaran karena peserta didik kelas III di SD 02 Campang Tiga Ilir menjadi menjadi subjek pada penelitian ini.

2. Analisis kurikulum dilakukan berdasarkan kurikulum yang akan digunakan, yaitu kurikulum 2013. Pada tahap ini peneliti juga melakukan analisis tentang materi yang sesuai dengan materi yang diambil yaitu tentang Garuda Pancasila.

#### **b. Hasil Tahap Perencanaan (design)**

Peneliti melakukan pembuatan prototype awal dari produk media pembelajaran Koper Bola yang akan dikembangkan. Adapun gambar prototype awal sebagai berikut :



**Gambar 1. Cuplikan prototype produk**

Peneliti mengembangkan produk media pembelajaran koper bola, sebuah media yang berbentuk seperti koper mini dibuat dari bahan kayu dengan ukuran 50 x 40cm serta ada pegangan dibagian atas media. Tahap awal yang dilakukan pada pembuatan media koper bola ini adalah mempersiapkan kayu yang akan digunakan serta dihaluskan untuk membuat desain awal berbentuk koper. Tahap kedua media akan diplitur baik bagian luar maupun dalam sehingga warna pada media mati. Kemudian tahap ketiga yaitu membuat sticker dengan warna yang cerah yang disesuaikan dengan materi dan dipasang pada media

koper bola. sehingga bisa menarik perhatian peserta didik dalam melihat dan memahami materi yang dijelaskan.

### **c. Hasil Tahap Pengembangan (Development)**

Pada tahapan ini, peneliti membuat tampilan baru sticker yang menarik dengan warna cerah sama dengan produk yang telah dirancang. Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk media pembelajaran koper bola. Pada tahap pengembangan ini media koper bola dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu validasi ahli media, materi dan Bahasa. Tujuan berdasarkan validasi penelitian ini yaitu untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan sebelum diujicobakan pada peserta didik.



### **Gambar 2. Cuplikan pengembangan dasar produk**

Setelah pembuatan media pembelajaran selesai, proses yang akan dilakukan berikutnya adalah memvalidasi produk yang telah dibuat kepada para ahli atau pakar. Peneliti memvalidasi produk kepada 4 pakar atau ahli yang terdiri dari 3 dosen program studi Pendidikan guru sekolah dasar universitas PGRI Palembang dan satu guru wali kelas SD Negeri 02 Campang Tiga Ilir, dimana produk tersebut akan dinilai oleh keempat ahli tersebut. Keempat validator tersebut adalah (1) Reza Syahbani, M.Pd; (2) Sri Wahyuningsih, SH.,M.H; (3) Aldora Pratama, M.Pd; (4) Habsoh, S.Pd. validator memeberikan penilaiannya pada lembar validasi yang telah diberikan peneliti.



**Gambar 3. Hasil Revisi media**

**d. Hasil Tahap Implementasi  
(Implementation)**

Setelah media pembelajaran koper bola dikatakan sangat valid oleh validator, selanjutnya peneliti melakukan tahap implementasi atau ujicoba media pembelajaran koper bola kepada siswa dalam proses pembelajaran. Ujicoba media koper bola dilakukan pada 1 kelas yaitu kelas III dengan jumlah peserta didik.

**e. Hasil Tahap Evaluasi**

Pada tahap ini analisis data tes hasil belajar peserta didik diujicobakan kepada 14 peserta didik kelas III SD dengan menggunakan soal berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran koper bola yang dikembangkan. Data hasil tes peserta didik menunjukkan ukuran kategori keefektifan, dikatakan efektif apabila presentase dari hasil tes belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran koper bola mencapai sesuai kriteria Efektifitas.

Hal ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media koper bola. Penelitian pengembangan ini memiliki dua

tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, dan keefektifan dari produk yaitu media pembelajaran koper bola. Pengujian validasi bertujuan untuk memeriksa kesesuaian media dengan materi, kebenaran konsep serta kesesuaian tampilan bahan ajar. Adapun aspek yang dinilai oleh validator meliputi kualitas media, materi dan juga Bahasa yang dinyatakan sangat valid pada implementasi penilaian validator. Berdasarkan data hasil tes belajar siswa sebanyak 14 peserta didik yang mengikuti tes hasil belajar dan menjadi subjek pada ujicoba produk dikelas III SD SD Negeri 02 Campang Tiga Ilir dalam mengerjakan soal pilihan ganda dengan jumlah soal 10 dengan rata-rata peserta didik dapat menjawab soal dengan efektif.

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran koper bola materi simbol Pancasila yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: Media Koper Bola yang telah dikembangkan, berdasarkan aspek kevalidan setelah proses validasi oleh 4 ahli yaitu 3 dosen dan 1 guru dinyatakan "sangat valid". Media

Koper Bola yang telah dikembangkan, berdasarkan keefektifan menggunakan instrument tes peserta didik dinyatakan "sangat efektif" Dikarenakan Media Koper Bola yang dikembangkan peneliti valid, efektif, maka media koper bola dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriyani, E. S. (2019). *pengembangan media "kopaja" (koper aksara jawa) materi aksara jawa siswa kelas III SD*. Malang: university of muhammadiyah malang.
- Ardiani, R. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Pengembangan media flashcard pada mata pelajaran PPKn. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran*.
- Benaziria. (2018). Pengembangan literasi digital pada warga negara muda dalam pembelajaran PPKn melalui model VCT. *Jurnal pendidikan ilmu-ilmu sosial*, 13.
- Cahyadi, A. (2019). *pengembangan media dan sumber belajar . serang baru: laksita indonesia*.
- dani nasution , a. m., suhulah, g. a., nur alam, p. r., & setiawan , u. (2022). prinsip dan landasan penggunaan media pembelajaran di sekolah. *jurnal edukasi nonformal*, 590.
- Dr.Sugiyono, P. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Erica, & Sukmawarti. (2021). pengembangan media pop up book pada pembelajaran PKN Di SD. *journal of education and social analysis* .
- Ismawanti, V. (2019). *Pengembangan media koper keragaman pada materi indah nya keragaman budaya dinegeriku siswa kelas IV sekolah dasar*. Malang : umm library.
- Khaeroni. (2021). *Metodologi pengembangan*. Serang: Penerbit dan percetakan media madani.
- Khairuna, Y. (2020). *pengembangan bahan ajar berbasis saintifik jenjang sd/mi kelas III* . banda aceh.

- Kusumawardani, V. (2020). *pengembangan media pembelajaran kopmibi "koper miniatur budaya indonesia " kepulauan jawa, tema indah nya kebersamaan untuk kelas IV SD.* Malang.
- Lubis, M. A. (2020). *pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan .* jakarta: kencana.
- Rayanto, Y. H. (2020). *penelitian pengembangan model addie dan .* pasuruan: lembaga academic dan research institute.
- Rohani. (2019). *media pembelajaran.* medan.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran .* Yogyakarta: CV BUDI UTAMA .
- Sugiyono, P. (2022). *Metode penelitian dan Pengembangan.* Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Ketrampilan Menulis Siswa. *Jurnal of Management*, 89.