

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GALERI PAN-
CASILA SEBAGAI ALAT BANTU MEMAHAMI PENGAMA-
LAN NILAI PANCASILA SISWA KELAS II MI AL MUBAROK
KIDANGBANG WAJAK**

SKRIPSI

OLEH

DEVI NUR ANDRIANI

NIM: 20176426040

NIMKO: 2017.4.064.0826.1.000741



UNIVERSITAS ISLAM

RADEN RAHMAT

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU KEISLAMAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JULI 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GALERI
PANCASILA SEBAGAI ALAT BANTU MEMAHAMI
PENGAMALAN NILAI PANCASILA SISWA KELAS II MI
AL MUBAROK KIDANGBANG WAJAK**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Oleh

DEVI NUR ANDRIANI

NIM: 20176426032

NIMKO: 2017.4.064.0826.1.000731

UNIVERSITAS ISLAM

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU KEISLAMAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JULI 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GALERI
PANCASILA SEBAGAI ALAT BANTU MEMAHAMI
PENGAMALAN NILAI PANCASILA SISWA KELAS II MI AL
MUBAROK KIDANGBANG WAJAK

SKRIPSI

Oleh

DEVI NUR ANDRIANI

NIM: 20176426040

NIMKO: 2017.4.064.0826.1.000741

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 8 Juli 2021

Dosen Pembimbing


Melani Albar, M.Pd.I

NIDN 0728128703

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd.).

Pada hari: Minggu

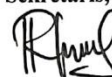
Tanggal : 18 Juli 2021

Ketua,



Melani Albar, M.Pd
NIDN. 0728128703

Sekretaris,



Rofiqoh Firdausi, M.Pd
NIDN. 0718079203

Penguji Utama,



Nanik Ulfa, M.Pd
NIDN. 2105018602

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Saifulin, S.Ag, M.Pd.
NIDN. 2105017601

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI



Nanik Ulfa, M.Pd
NIDN. 2105018602

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Nur Andriani
NIM/NIMKO : 20176426040/2017.4.064.0826.1.000741
Program Studi : PGMI
Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Galeri
Pancasila Sebagai Alat Bantu Memahami Pengamalan Nilai Pancasila
Siswa Kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 18 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,

Tanda tangan



Devi Nur Andriani

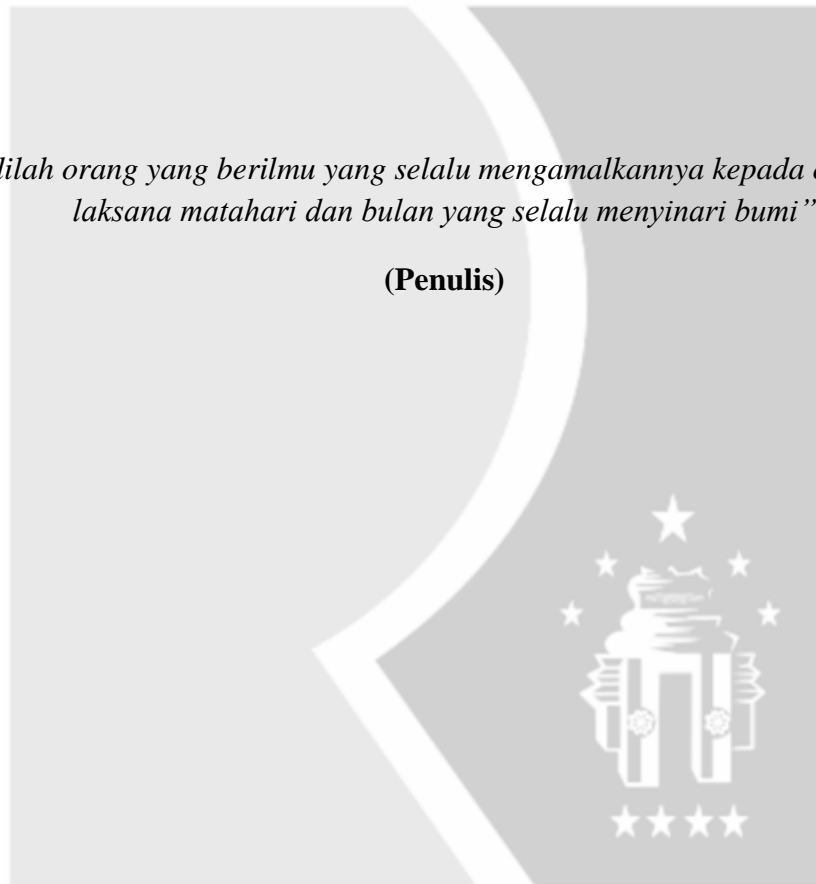
MOTTO

“Barang siapa yang tidak mampu menahan lelahnya belajar, maka ia harus siap menahan perihnya kebodohan”.

(Imam Syafi’i)

*“Jadilah orang yang berilmu yang selalu mengamalkannya kepada orang lain
laksana matahari dan bulan yang selalu menyinari bumi”*

(Penulis)



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PERSEMBAHAN

Segala Puji hanya milik Allah Subhanahu wata'alah. Alhamdulillah skripsi ini dapat terselesaikan dan peneliti persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tersayang yang selalu memberikan do'a dan dukungan
2. Keluarga kecil suami dan anak tercinta yang selalu memberikan semangat
3. Adik yang selalu memberi dukungan dan do'a
4. Almamater PGMI UNIRA Malang
5. Nusa dan Bangsa



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Andriani, Devi Nur. 2021. “*Pengembangan Media Pembelajaran Galeri Pancasila Sebagai Alat Bantu Memahami Pengamalan Nilai Pancasila Siswa Kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Melani Albar, M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran pada pelajaran tematik khususnya muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas II MI Al Mubarak Kidangbang. Sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan dan siswa kurang bersemangat. Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran Galeri Pancasila pembelajaran lebih menyenangkan.

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan media pembelajaran galeri pancasila sebagai alat bantu memahami pengamalan nilai pancasila siswa kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak?, Bagaimana kepraktisan media pembelajaran galeri pancasila sebagai alat bantu memahami pengamalan nilai pancasila siswa kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak?, Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran galeri pancasila sebagai alat bantu memahami pengamalan nilai pancasila siswa kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak?. Sedangkan tujuannya untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran galeri pancasila sebagai alat bantu memahami pengamalan nilai pancasila siswa kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak, untuk menguji kepraktisan media pembelajaran galeri pancasila sebagai alat bantu memahami pengamalan nilai pancasila siswa kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak, untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran pancasila sebagai alat bantu memahami pengamalan nilai pancasila siswa kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall dengan 10 tahap pengembangan yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal. Tingkat kelayakan media galeri pancasila sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian Ahli Media diperoleh rerata skor 92,9 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, Tingkat Kepraktisan berdasarkan penilaian praktisi dan siswa diperoleh rerata skor 80 dan 93,8 yang termasuk dalam kategori Sangat praktis. Dan efektifitas media diperoleh dari hasil pretes & postes siswa dari rerata 60 menjadi 82,5. Dengan demikian media galeri pancasila ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

ABSTRACT

Andriani, Devi Nur. 2021. "Development of Pancasila Gallery Learning Media as a Tool for Understanding the Practice of Pancasila Values for Class II Students of MI Al Mubarak Kidangbang Wajak" Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor: Melani Albar, M.Pd.

Keywords: *Learning Media, Citizenship Education Learning*

This research is motivated by the lack of variety of learning media in thematic lessons, especially the content of Citizenship Education lessons in class II MI Al Mubarak Kidangbang. So that the learning process becomes boring and students are less enthusiastic. So to overcome this problem, the researchers developed the Pancasila Gallery learning media for more fun learning.

The formulation of the research problem is: How is the development of Pancasila gallery learning media as a tool to understand the practice of Pancasila values for second grade students of MI Al Mubarak Kidangbang Wajak? Wajak?, How is the effectiveness of using Pancasila gallery learning media as a tool to understand the practice of Pancasila values for second grade students of MI Al Mubarak Kidangbang Wajak?. While the aim is to find out the process of developing Pancasila learning media as a tool to help understand the practice of Pancasila values for class II students at MI Al Mubarak Kidangbang Wajak, to test the practicality of Pancasila learning media as a tool to help understand the practice of Pancasila values for class II students at MI Al Mubarak Kidangbang Wajak, to knowing the effectiveness of using Pancasila learning media as a tool to understand the practice of Pancasila values for class II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak students.

The type of research used is Research and Development (R&D) with the Borg and Gall development model with 10 stages of development, namely: 1) Potential and Problems, 2) Data Collection, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Revision Design, 6) Product Trial, 7) Product Revision, 8) Usage Trial, 9) Product Revision, 10) Mass Production. The feasibility level of Pancasila gallery media as a learning medium based on the assessment: 1) Material Experts obtained an average score of 80 which was included in the Very Eligible category, 2) Media Experts obtained an average score of 92.9 which was included in the Very Eligible category. The media feasibility assessment by students on a small-scale trial obtained an average score of 93.8 which is included in the Very Eligible category. Thus the Pancasila gallery media is worthy of being used as a learning medium.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad dan karunia-Nya kepada kita semua, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Galeri Pancasila Sebagai Alat Bantu Memahami Pengamalan Nilai Pancasila Siswa Kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak".

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan berbagai pihak penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang
2. Bapak Dr. Saifudin, S.Ag, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman
3. Ibu Nanik Ulfa, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan dosen penguji utama
4. Bapak Melani Albar, M.Pd, selaku dosen pembimbing dan ketua penguji
5. Ibu Rofiqoh Firdausi, M.Pd, selaku dosen penguji
6. Bapak Moh. Aan Sulton, M.E.I, selaku validator media
7. Ibu Ipah, S.Pd.I selaku Kepala MI Al Mubarak
8. Ibu Siti Nurjannah, S.Pd.I, selaku validator materi sekaligus guru kelas II MI Al Mubarak

9. Bapak/Ibu guru pegajar di MI Al Mubarak Kidangbang Wajak

10. Siswa siswi kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak yang telah membantu mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga peneliti sangat mengharapkan saran dan kritik untuk penyempurnaan skripsi ini.

Malang, 18 Juli 2021



Devi Nur Andriani



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL I	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah 6	
C. Tujuan Masalah	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	9
G. Definisi Operasional	10
H. Originalitas Penelitian.....	11
I. Sistematika Penulisan.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2. Jenis- jenis Media Pembelajaran	17
3. Fungsi Media Pembelajaran	19
4. Pengembangan Media Pembelajaran.....	21

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	23
B. Pemahaman	26
1. Pengertian Pemahaman	26
2. Kategori Pemahaman	27
3. Indikator Pemahaman.....	28
4. Bentuk-bentuk Pemahaman.....	28
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman.....	29
C. Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar 30	
1. Pengertian Pancasila.....	30
2. Nilai-nilai Pancasila	31
3. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.....	35
D. Kerangka Berpikir 38	
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Model Penelitian dan Pengembangan	40
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	41
C. Uji Coba Produk	43
D. Instrumen Pengumpulan Data	45
E. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	50
A. Penyajian Data Uji Coba.....	50
B. Analisis Data	58
C. Revisi Produk	67
BAB V PEMBAHASAN	69
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	69
B. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Galeri Pancasila	75
C. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Galeri Pancasila... 76	
BAB VI PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran dan Pemanfaatan	80
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kualifikasi Berdasarkan Skala Likert	48
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran Galeri Pancasila.....	54
Tabel 4.2 Hasil Validasi Praktisi.....	56
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	58
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	59
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi.....	60
Tabel 4.6 Hasil Validasi Praktisi.....	62
Tabel 4.7 Identitas Responden	64
Tabel 4.8 Hasil Uji Kepraktisan Media.....	64
Tabel 4.9 Hasil Pretest dan Postest	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir.....	39
Gambar 3.1 Model Borg ang Gall.....	40
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media Pembelajaran Galeri Pancasila.....	51
Gambar 4.2 Bagian Belakang Media Pembelajaran Galeri Pancasila	52
Gambar 4.3 Kartu Gambar Media Pembelajaran Galeri Pancasila.....	53
Gambar 4.4 Media Setelah direvisi.....	55
Gambar 5.1 Produk Media Pembelajaran Galeri Pancasila Setelah direvisi	72



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP	85
Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Media	87
Lampiran 3 Angket Validasi Praktisi	90
Lampiran 4 Angket Respon Siswa	92
Lampiran 5 Angket Revisi Validasi Ahli Media.....	94
Lampiran 6 Lembar Kisi-kisi soal	97
Lampiran 7 Lembar Soal Tes Siswa	98
Lampiran 8 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	99
Lampiran 9 Riwayat Hidup.....	100



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejatinya manusia tidak akan pernah terlepas dari pendidikan.

Pendidikan menjadi pusat dari semua upaya membangun citra manusia paripurna dan menjadikan pendidikan sebagai titik pijak dan strategi utama di dalam membentuk manusia yang berkualitas, insan paripurna¹. Tak terbayang apa jadinya apabila manusia hidup tanpa pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara². Pendidikan juga diartikan sebagai usaha dan upaya para pendidik yang bekerja secara interaktif dengan para peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan serta memajukan kecerdasan dan keterampilan semua orang yang terlibat dalam pendidikan³. Dengan demikian tidak hanya peserta didik yang di tingkatkan dan dikembangkan pengetahuannya melainkan semua orang

¹ Yusuf Munir, *Pengantar Ilmu Pendidikan*. (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN, Palopo, 2018), hal. 5

² Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, (Jakarta: Visimedia. 2007), hal. 2

³ Anas Salahudin, *Filsafat Pendidikan*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 22

yang terlibat dalam pendidikan termasuk pendidik atau guru. Seorang guru harus selalu berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, selalu meningkatkan kemampuannya dalam mendidik agar peserta didik memahami setiap ilmu yang disampaikan dan tentunya mengikuti perkembangan zaman.

Salah satu cara agar pembelajaran menjadi menarik bagi peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa⁴. Media yang akan digunakan tentunya harus melalui proses perencanaan yang baik. Pemilihan media harus sesuai dengan materi yang diajarkan dan juga tujuan pembelajaran. Jika pemilihan media dilakukan secara tepat maka media akan mampu membangkitkan motivasi siswa untuk belajar sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Mengingat pentingnya peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik, peneliti menemukan beberapa masalah yang dapat menghambat penggunaan media pembelajaran, antara lain (1) guru lebih banyak menggunakan buku teks dalam proses

⁴ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. (Serang: Laksita Indonesia, 2019), hal. 3

pembelajaran (2) kurangnya variasi media sehingga penggunaan media pembelajaran dianggap monoton pada saat pembelajaran (3) Anggapan bahwa media pembelajaran harus identik dengan teknologi yang canggih dan mahal. Media pembelajaran akan berfungsi dengan baik apabila guru mampu mengaplikasikan media tersebut sesuai kebutuhan dalam pembelajaran.

Beragam jenis media pembelajaran yang bisa digunakan mulai dari media berbasis visual, audio dan audio visual. Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa⁵. Media disiapkan untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Agar siswa bisa menerima pesan pembelajaran dari media yang digunakan maka bisa digunakan media yang interaktif. Dalam penggunaan media tersebut bisa juga diselipkan sebuah permainan. *Game* atau permainan merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang ada yang kalah⁶. *Game* yang memiliki *content* pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game* edukasi⁷. *Game* edukasi merupakan alat bantu pembelajaran yang cukup efektif dalam menyampaikan materi sehingga pembelaja-

⁵ Azhar Arshad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grasindo Perkasa, 2013), hal. 7

⁶ Nia Ayu Sriwahyuni, *et. 2016*. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang" dalam *JPE* Vol. IX, No. II, hal. 135

⁷ Nia Ayu Sriwahyuni, *et. Ibid* hal 135.

ran menjadi menyenangkan. Dengan kata lain game edukasi merupakan perpaduan antara pendidikan dengan hiburan.

Media berbasis permainan (*Game* edukasi) ini sangat cocok digunakan pada mata pelajaran seperti sejarah, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Kewarganegaraan. Mata pelajaran yang identik dengan menghafal seringkali dianggap pembelajaran yang membosankan karena kurang berkembangnya media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Kondisi tersebut disebabkan oleh kecenderungan guru menyampaikan materi dengan metode konvensional (ceramah) dengan pembawaan yang kurang menarik bagi peserta didik sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang bersemangat. Terlebih Peserta didik pada usia sekolah dasar (7-12 tahun) memasuki tahap operasional konkret hingga tahap awal operasional formal, dimana peserta didik sudah dapat berpikir konkret. Namun belum dapat menangkap konsep yang bersifat abstrak, sehingga untuk menghindari keterbatasan berpikir, peserta didik membutuhkan gambaran konkret terkait materi yang diberikan agar ia mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Usia anak sekolah dasar juga senang sekali dengan permainan. Mereka akan lebih semangat ketika diajak bermain dari pada belajar.

kurang semangatnya siswa dalam belajar berakibat pada kurangnya pemahaman yang diperoleh siswa dalam belajar. Seperti con-

toh dalam pembelajaran tematik muatan pelajaran pendidikan kewarganegaraan terdapat nilai-nilai Pancasila. Nilai Pancasila merupakan sifat-sifat atau hal-hal penting yang mengandung suatu kebaikan dan menjadikan masyarakat tergerak untuk melakukan segala aktivitas berdasarkan ajaran yang terkandung dalam sila-sila Pancasila serta menjadi pedoman dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Karakter yang diajarkan di dalam Pancasila sangat mendalam sehingga wajib dimiliki dan ditanamkan oleh setiap peserta didik. Meskipun peserta didik hafal dengan kelima sila tersebut. Namun, kenyataannya saat ini peserta didik kurang memaknai nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila, sehingga nilai Pancasila akan semakin terlupakan bila tidak dikenalkan dalam diri peserta didik sejak dini.

Permasalahan pembelajaran tematik muatan pelajaran pendidikan kewarganegaraan tersebut juga masih terjadi di MI Al Mubarak Kidangbang Wajak. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di MI Al Mubarak Kidangbang Wajak melalui data observasi, wawancara dan hasil belajar ditemukan informasi bahwa pembelajaran tematik khususnya muatan pelajaran pendidikan kewarganegaraan selama ini berlangsung dengan media yang terbatas pada gambar yang ada pada buku teks siswa. Dalam proses pembelajaran siswa hanya diminta membaca materi dan mengerjakan tugas yang ada di dalam

buku teks.⁸ Sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti mengusulkan sebuah pengembangan media pembelajaran galeri pancasila untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi tentang pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Media ini dikemas semenarik mungkin sehingga dengan adanya media galeri pancasila diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan kepada siswa tentang pengenalan Pancasila dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti memilih ini dikarenakan media galeri pancasila merupakan bagian dari pembelajaran aktif yaitu mencari gambar pengamalan yang dipasangkan dengan simbol dan bunyi dari kelima sila pancasila , sehingga peserta didik bisa belajar sambil bermain. Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti berkeinginan mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Galeri Pancasila Sebagai Alat Bantu Memahami Pengamalan Nilai Pancasila Siswa Kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat dirumuskan permasalahan pengembangan media galeri pancasila, sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran galeri pan-

⁸ Wawancara dengan Ibu Siti Nurjannah (guru tematik kelas II di MI Al Mubarak Kidangbang) Pada hari Senin, 10 Februari Pukul 09:00

casila sebagai alat bantu memahami pengamalan nilai pancasila siswa kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran galeri pancasila sebagai alat bantu memahami pengamalan nilai pancasila siswa kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran galeri pancasila sebagai alat bantu memahami pengamalan nilai pancasila siswa kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran galeri pancasila sebagai alat bantu memahami pengamalan nilai pancasila siswa kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak
2. Menguji kepraktisan pengembangan media pembelajaran galeri pancasila sebagai alat bantu memahami pengamalan nilai pancasila siswa kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak
3. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran galeri pancasila sebagai alat bantu memahami pengamalan nilai pancasila siswa kelas II MI Al Mubarak Kidangbang Wajak

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa seperangkat media pembelajaran galeri pancasila mata pelajaran tematik materi pengamalan nilai pan-

casila untuk siswa kelas II SD dan panduan bermain, secara rinci spesifikasinya:

1. Media pembelajaran galeri pancasila digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran tematik materi pengamalan nilai pancasila.
2. Media pembelajaran galeri pancasila berbentuk papan persegi panjang berukuran besar (100x70cm) yang berfungsi untuk menempelkan gambar-gambar pengamalan nilai pancasila
3. Media pembelajaran galeri pancasila memiliki 5 kartu gambar simbol sila pancasila berukuran kecil yang disusun secara acak diatas papan
4. Media pembelajaran galeri pancasila memiliki 5 kartu kata bunyi kelima sila dalam pancasila berukuran kecil yang disusun secara acak diatas papan
5. Media pembelajaran galeri pancasila memiliki 25 kartu gambar yang mencerminkan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang berbentuk polaroid yang bisa di lepas dan bisa dipasang kembali
6. Media galeri pancasila memiliki lembar petunjuk penggunaan media pembelajaran

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adanya media pembelajaran galeri pancasila ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indone-

sia serta diharapkan menjadi alat pengumpul data tentang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Bagi guru media pembelajaran galeri pancasila ini diharapkan mampu memberikan motivasi bagi guru agar bisa berinovasi membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi siswa.

Sedangkan bagi peserta didik diharapkan bisa memperoleh pengalaman baru dalam proses pembelajaran contoh tindakan yang mencerminkan nilai-nilai pancasila sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi yang mendasar dari penelitian ini adalah

- a. Media pembelajaran galeri pancasila terbuat dari papan kayu dan banner sehingga aman untuk digunakan dan tahan lama
- b. Media pembelajaran galeri pancasila berisi gambar-gambar yang menarik
- c. Media pembelajaran galeri pancasila berukuran besar sehingga bisa dilihat dengan jelas
- d. Media pembelajaran galeri pancasila memuat materi pengamalan pancasila dalam pembelajaran tematik
- e. Media pembelajaran galeri pancasila memiliki petunjuk penggunaan sehingga mudah digunakan

2. Keterbatasan

Akan tetapi pengembangan media tersebut masih memiliki kekurangan yaitu:

- a. Media pembelajaran galeri pancasila hanya memuat beberapa gambar dalam setiap butir sila pancasila
- b. Penelitian media pembelajaran galeri pancasila terbatas hanya untuk pembelajaran tematik yang di dalamnya memuat materi pengamalan nilai pancasila
- c. Penelitian media pembelajaran galeri pancasila dilakukan hanya dengan melibatkan siswa kelas 2 tingkat dasar saja.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Media galeri pancasila

Adalah media berbentuk papan berukuran besar yang terdapat gambar-gambar pengamalan nilai pancasila yang ditempelkan dan di cocokkan dengan simbol dan bunyi pancasila

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan

(*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa⁹.

3. Memahami

Mengerti sesuatu hal secara utuh dari segala sisi sehingga dapat menguraikan kembali dan menjelaskan kembali dengan bahasanya sendiri dan tidak menimbulkan suatu kebingungan dalam menafsirkan

4. Pengamalan nilai-nilai pancasila

Melaksanakan dan melakukan contoh tindakan yang mencerminkan nilai-nilai pancasila.

H. Originalitas Penelitian

Penelitian dan pengembangan media yang serupa telah banyak dilakukan. Telah ditemukan beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Puku (*Puzzle Kubus*) Sebagai Pengenalan Pancasila dan Nilainya pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II B SD Negeri Deresan Caturtunggal Depok Sleman, Ernawan menyimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif Puku (*Puzzle Kubus*) dihasilkan dengan

⁹ Ani Cahyadi, Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. (Serang: Laksita Indonesia, 2019), hal. 3

menggunakan tahapan model penelitian pengembangan R&D dari Borg & Gall dengan serangkaian uji coba serta uji validasi ahli sampai Alat Permaian Edukatif Puku (*Puzzle Kubus*) dinyatakan “Layak” untuk mengenalkan pancasila dan nilai-nilainya di Kelas II B SD Negeri Deresan Catur Tunggal Depok Sleman.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang peneliti kembangkan adalah sama-sama menggunakan model penelitian pengembangan R&D dari Borg & Gall, subjek penelitian peserta didik tingkat sekolah dasar dan materi sama-sama tentang pengenalan pancasila dan nilainya. Sedangkan perbedaannya terdapat pada tempat penelitian, dimana pada penelitian terdahulu dilakukan di SD Negeri Deresan Catur Tunggal Depok Sleman, sedangkan pada penelitian yang penulis kembangkan dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah di Madrasah Ibtidaiyah Al Mubarak Kidangbang Wajak

2. Pengembangan Media Papan Kartu Bongkar Pasang pada Materi Proses Pengolahan Pangan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar, Delila Asnat Affi menyimpulkan bahwa Media Papan Kartu Bongkar pasang memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran pernyataan ini berdasarkan hasil validasi dua pakar media dengan skor akhir yang diperoleh yaitu 4,24.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang peneliti kembangkan adalah subjek penelitian sama-sama dilakukan pada peserta didik tingkat sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya terdapat pada materi pelajaran, pada penelitian terdahulu dilakukan pada materi proses pengolahan pangan, sedangkan pada penelitian saat ini dilakukan pada materi pancasila dan pengamalannya.

3. Pengembangan Media Papan Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Tematik Muatan PKn Siswa Kelas II SDN Segugus 01 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2019/2020, Wachid Pratomo, Nadziroh, Chairiyah menyimpulkan bahwa media papan kartu bergambar dinyatakan layak digunakan, hal ini didasarkan pada presentasi nilai dari validasi ahli media yakni 91% dan presentasi nilai dari validasi dua guru yaitu 94% dan 95%.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang peneliti kembangkan adalah sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan R&D dari Borg & Gall, Subjek dan materi penelitian sama-sama dilakukan pada siswa tingkat sekolah dasar dan materi pengenalan nilai pancasila. Sedangkan perbedaannya terdapat pada tempat penelitian, penelitian terdahulu dilakukan di SDN Segugus 01 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman sedangkan penelitian yang penulis kembangkan dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al Mubarak Kidangbang Wajak.

I. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I, pada bab ini akan dibahas tentang uraian pendahuluan yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, definisi operasional, originalitas penelitian dan sistematika penulisan
2. Bab II, pada bab ini akan dibahas tentang kajian teori penelitian dan kerangka berfikir
3. Bab III, pada bab ini akan dibahas tentang uraian metode penelitian dan pengembangan yaitu model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk (desain uji coba, subyek uji coba, jenis data) instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data
4. Bab IV, pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian dan pengembangan yang berisi tentang penyajian data uji coba, analisis data, revisi produk
5. Bab V, pada bab ini akan dipaparkan tentang pembahasan yang berisi tentang kajian produk yang telah direvisi dan analisis efektifitas produk

6. Bab VI, pada bab ini akan dipaparkan tentang penutup yang berisi kesimpulan dan saran pemanfaatan.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT