



JAMBURA JOURNAL CIVIC EDUCATION
<http://ejurnal.ung.ac.id/index.php./jacedu>
E-ISSN : 2798-4818
P-ISSN: 2808-2249

PENGEMBANGAN MEDIA LUMPIA PADA PEMBELAJARAN PPKn DI KELAS 2 SD KOTA TENGAH KOTA GORONTALO

Karto Nurkamiden¹, Muchtar Ahmad², Zulaecha Ngiu³, Udin Hamim⁴

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Gorontalo

(kartonurkamiden@gmail.com)

(muchtar.ahmad@ung.ac.id)

(zulaecha.ngiu@ung.ac.id)

(udinhamim@ung.ac.id)

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (April) (2024)

Disetujui (Mei) (2024)

Dipublikasikan (Mei)
(2024)

Keywords:

*Media Lumpia,
pembelajaran PPKn*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan media Lumpia pada pembelajaran PPKn di kelas 2 SD Kota Gorontalo. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif. Hasil penelitian dan pengembangan Media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dapat disimpulkan bahwa: 1) Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis awal melalui observasi dan wawancara di SDN terhadap kondisi dan kebutuhan pembelajaran PPKn di kelas 2 SD. Hasil analisis awal ini adalah dalam proses pembelajaran PPKn materi mengenal pengamalan Sila Pancasila ternyata masih menggunakan media pembelajaran berupa Chart yang diperoleh dari gambar yang digunting (hasil printing) serta menggunakan media Chart/Gambar yang ditempel pada papan tulis. 2) Desain ideal media pembelajaran LUMPIA dirancang dalam bentuk sebuah sketsa desain membantu pembuatan media pembelajaran LUMPIA yang telah dikembangkan dari media yang sudah ada pada awalnya yaitu Jemuran Gembira. Sketsa tersebut dituangkan dalam sebuah Skema yang disebut dengan desain awal konseptual (*Blueprint*). 3) Mengembangkan desain ideal media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) pada pembelajaran PPKn materi mengenal pengamalan sila Pancasila di kelas 2 SD sesuai *Blueprint* untuk menghasilkan *prototype* Media LUMPIA Media pembelajaran LUMPIA yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas.

PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan nasional digalakkan melalui berbagai program dari setiap Menteri pada pergantian kabinet pasti berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Hal ini tentunya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.

Paradigma tersebut selaras dengan tujuan pendidikan Nasional yakni mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut, maka pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Ryfa, 2003:3).

Pada perundang-undangan ini, disebutkan salah satu mata pelajaran yang mampu mengembangkan bahkan membentuk watak sebagai warga Negara yang baik yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional ini, PPKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga Negara serta pendidikan pendahulu bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara. Dengan demikian, Pendidikan kewarganegaraan menjadi penting ketika pemerintah menetapkan PPKn menjadi salah satu mata pelajaran yang diwajibkan untuk dimuat dalam kurikulum sekolah. Hal ini dilihat dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 yang antara lain mewajibkan isi kurikulum memuat pendidikan kewarganegaraan yang pada perinsipnya bertujuan membentuk good citizenship dan menyiapkan warga Negara untuk masa depan (Susanto, 2013: 223).

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan juga merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan Peserta didik sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali Peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta

pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Susanto, 2013: 225).

Mencermati hal tersebut, maka sekolah dasar sebagai satuan Pendidikan formal meramu persoalan ini dalam bentuk implementasi sesuai permendikbud yang terbaru. Permendikbud No.37 Tahun 2018 dijelaskan bahwa pada dasarnya PPKn memiliki kompetensi inti yaitu *Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah*. Oleh karena itu, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut. (1) Persatuan dan kesatuan bangsa. (2) Norma, hukum dan peraturan. (3) Hak asasi manusia. (4) Kebutuhan warga negara. (5) Konstitusi negara. (6) Kekuasaan dan Politik. (7) Pancasila. (8) Globalisasi. (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi) sehingga Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi sebuah usaha sadar untuk memberikan bekal peserta didik dengan sejumlah pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara dengan berlandaskan pada Pancasila. Statement ini memicu argumen bahwa PPKn memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas diri pada masing-masing peserta didik serta menumbuhkan kesadaran berpancasila dan berwawasan akan hak dan kewajibannya dalam bermasyarakat (Ruchliyadi, dalam Darmawan dkk 2021:37).

Terkait dengan hal tersebut, Hasil penelitian *International Civic and Citizenship Education Study (ICCS)*, Indonesia berada pada peringkat ke 36 dari 38 negara mengenai rata-rata nasional untuk pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan tahun masuk pertama sekolah, rata-rata umur dan grafik persen dengan skor rata-rata 433. Prestasi Indonesia pun lebih rendah dari rata-rata ICCS. Perkembangan Kewarganegaraan dan peraturan dari pendidikan kewarganegaraan merupakan respon dari persiapan generasi muda dalam menghadapi perubahan sosial di abad 21. (*Report On Initial Findings From ICCS, 2009*). Oleh karena itu, Pembelajaran PPKn diharapkan lebih efektif memicu gerak

adrenalin peserta didik terhadap pengetahuan Pancasila dan kewarganegarannya. Tentunya hal ini butuh perencanaan yang baik termasuk penggunaan media dalam proses pembelajaran harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik serta karakteristik PPKn itu sendiri.

Pemilihan media pembelajaran untuk PPKn memiliki strategi khusus agar proses pembelajaran berjalan baik, menyenangkan dan bermakna serta menjadi sumber belajar yang kompleks. Munadi, (2013:43) mengemukakan bahwa Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) peserta didik terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini peserta didik dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan-rangsangan lainnya.

Kondisi ideal tersebut ternyata bertolak belakang dengan fakta di lapangan. Hasil observasi awal yang dilakukan di beberapa sekolah yang ada di kecamatan Kota Tengah menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan khususnya konsep pengamalan sila pancasila, guru masih menggunakan media konvensional berupa gambar yang berdampak pada kondisi sosio emosional peserta didik yang kurang antusias, kurang aktif, suka bermain sendiri dan bahkan sering membuat gaduh di kelas apalagi di kelas rendah seperti kelas 2 yang menurut Piaget (dalam Desmita, 2009:104) berpendapat bahwa “pemikiran anak-anak pada usia sekolah dasar itu masuk dalam tahap pemikiran konkret-operasional (*concrete operational thought*), yaitu dimana masa aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya.” Sehingga pada dasarnya masa tersebut merupakan cara berfikir anak yaitu melalui benda nyata dan juga pengalaman langsung. Anak pada usia sekolah anak sudah mampu berfikir secara logis hasil melalui sebuah kondisi dari pengalaman yang pernah mereka alami

Mencermati hal tersebut, maka peneliti memberikan solusi kepada guru kelas 2 yang ada di SDN No.69 dan SDN No.70 Kota Tengah untuk menggunakan inovasi media Jemuran Gembira (Jemuran Game Belajar Mengenal Pengamalan Sila Pancasila) yang disusun oleh Dian Erawati dkk dengan harapan minimal memberikan nuansa baru untuk menyajikan pembelajaran yang berkesan, menyenangkan dan bermakna secara substansial sesuai dengan alur usia 7-12 tahun yang berada dalam tahap operasional konkret akan lebih memahami konsep bila mengamati atau melakukan. Dengan Jemuran Gembira contoh pengamalan sila Pancasila, gambar sila, dikemas dalam bentuk pakaian yang bisa digantung, sehingga menarik peserta didik seolah-olah sedang menjemur pakaiannya. Adapun bentuk media inovasi ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1.1 Jemuran Gembira (Sumber Data: SDN 69 dan SDN 70 Kota Tengah)

Pada pelaksanaannya, media ini sangat membantu guru dalam melatih peserta didik berkompetisi dan bekerjasama. Dengan bantuan media Jemuran Gembira ini, peserta didik terbantu untuk memahami beragam contoh pengamalan sila dalam keseharian. Namun hasil pengamatan di SDN 69 dan SDN 70 Kota Tengah menunjukkan bahwa media ini masih memiliki kekurangan yaitu; (1) belum mampu menciptakan antusias secara permanen pada diri peserta didik, (2) Pias-pias pengamalan sila yang dikemas dalam bentuk baju tidak memiliki tempat khusus sehingga terlihat *semrawut*,

(3) Panduan penggunaan belum ada sehingga guru berusaha memahaminya sendiri, (4) Alokasi waktu yang sulit diukur, (5) Akhir dari penggunaan media ini tidak terurai dengan jelas.

Dengan demikian, maka peneliti mencoba mengembangkan media Jemuran Gembira dalam pembelajaran PPKn dengan menambahkan beberapa item untuk lebih memantik antusias peserta didik dan lebih interaktif. Media yang dikembangkan tersebut diberi label dengan nama LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila). Pengembangan media ini terinspirasi dari statement Yuliawati (2021:12) dalam jurnalnya mengemukakan bahwa Hasil uji coba media pembelajaran interaktif kepada para ahli memperoleh nilai 87,5% dari ahli materi, 95% dari ahli bahasa, dan 96,6% dari ahli media. Hasil dari penilain ketiga ahli tersebut memperoleh rata-rata 93,03%. Sedangkan dalam uji coba pengguna *one to one* memperoleh nilai 90%, dan uji coba pengguna *small group* memperoleh 83,3%. Hal ini memnunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memperoleh nilai Sangat Baik (SB) dengan rentang skor 75%-100% sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Tema 4 “Globalisasi” Subtema 1”Globalisasi Disekitarku” kelas VI Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Peneliti ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dimana menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong 2018: 38) metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi kedalam variable atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari sesuatu keutuhan. Lebih lanjut Pendekatan penelitian kualitatif ini menurut Lincoln dan Egon (dalam Mayang 2018 : 40) pendekatan penelitian kualitatif dapat dicirikan dengan karakteristik yang natural, deskriptif. Dalam artian natural maksudnya adalah pendekatan kualitatif ini melakukan penelitian pada latar belakang alamiah atau pada konteks dari suatu keutuhan (entiny). Dengan demikian metode kualitatif deskriptif ini dapat diartikan sebagai sebuah

metode penelitian yang berusaha mendeskripsikan fakta-fakta dilapangan yang kemudain disesuaikan dengan data yang diperoleh dilapangan berdasarkan fokus dan lokasi penelitian. Sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menggambarkan dan meungkapkan bagaimana pengembangan Media LUMPIA (Loundri Mengenal Pengamalan Sila Pancasila) pada Pembelajaran PPKn Kelas 2 SD di Kecamatan kota Tengah Kota Gorontalo.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) pada Pembelajaran PPKn di kelas 2 SD Kota Tengah Kota Gorontalo. Adapun prosedur penelitian dan pengembangan ini merupakan adaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dalam merancang sistem pembelajaran, yaitu terdiri atas lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SDN No.69 dan SDN No.70 Kota Tengah. Hasil analisis inilah yang akan menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) pada Pembelajaran PPKn ini. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari senin dan selasa tanggal 24 dan 25 April 2023 oleh peneliti di kelas 2 SDN No.69 dan 70 Kota Tengah, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran PPKn materi mengenal pengamalan Sila Pancasila ternyata masih menggunakan media pembelajaran berupa Chart yang diperoleh dari gambar yang digunting (hasil printing) sebagaimana hasil wawancara dengan wali kelas 2 di SDN 70 Kota Tengah sebagai berikut;

“Selama ini dalam membelajarkan PPKn apalagi materi mengenal pengamalan sila Pancasila, saya menggunakan media chart dengan memanfaatkan fasilitas internet dan printer sekolah. Saya mengambil gambar dari internet kemudian saya perbesar dan print. Setelah itu ditempel di depan kelas untuk selanjutnya dibelajarkan ke peserta didik” (W1/IZ/2023)

Pernyataan tersebut, selaras dengan penuturan dari wali kelas 2 di SDN No.69

Kota Tengah yang menyatakan bahwa:

“Dalam membelajarkan PPKn materi mengenal pengamalan sila Pancasila saya cukup menggunakan media berupa Power Point dan selanjutnya meminta peserta didik untuk membuat catatan terhadap apa yang mereka lihat”
(W2/HP/2023)

Dengan demikian, dapat disintesa bahwa pola yang terbangun dalam membelajarkan PPKn masih menggunakan media yang menurut wali kelas sudah memadai namun masih kurang menarik rasa ingin tahu Peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal ini terlihat saat peneliti melihat secara langsung pembelajaran PPKn pada hari senin, 24 April pukul 09-30-10.00 Wita yaitu guru menggunakan media chart yang ditempel di kertas karton kemudian ditempel di papan tulis. Terlihat peserta didik kelas 2 ada yang memperhatikan, namun Sebagian besar pada kegiatannya masing-masing. Kondisi ini sejalan dengan hasil observasi di kelas 2 SDN No.69 pada hari selasa, 25 April 2023 pukul 08.30-09.15 Wita yaitu guru menggunakan media Power Point yang ditampilkan melalui LCD. Terlihat peserta didik hanya Sebagian menonton karena guru paling dominan menjelaskan materi.

Selain itu pula, kurikulum yang digunakan di SDN No.69 dan SDN No.70 Kota Tengah adalah Kurikulum 2013 (K13) dan Kurikulum Merdeka dimana K13 dan IKM menuntut guru agar selalu berinovasi khususnya dalam menyajikan media yang mampu meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn. Media yang dimaksud adalah murah serta mudah diperoleh. Sehingga hal ini memberikan inspirasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dan lebih interaktif dan menarik minat dan rasa ingin tahu Peserta didik terhadap materi pembelajaran mengenal pengamalan sila Pancasila di kelas 2 SD.

2. Design (Perencanaan)

Tahap perencanaan merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada proses perancangan (*design*) media pembelajaran dibutuhkan sebuah sketsa desain untuk membantu pembuatan media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) yang telah dikembangkan dari media yang sudah ada pada awalnya yaitu Jemuran Gembira. Sketsa tersebut dituangkan dalam sebuah Skema.

Media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) yang

dikembangkan dari media Jemuran Gembira (Jemuran Game Belajar Mengenal Pengamalan Sila Pancasila) dengan memanfaatkan perpaduan bahan toko dan bahan bekas yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Adapun desain awal konseptual (*Blueprint*) media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila)

3. Development (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya :

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Berdasarkan *Blueprint* tersebut, maka peneliti membuat dan menghasilkan *prototype* Media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila).

Adapun prosedur pembuatan media ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Alat dan Bahan:

- Gambar Lambang sila Pancasila
- Pias-pias bertuliskan pengamalan pancasila yang digunting dengan model miniature pakaian
- Kotak Kardus Bekas yang dihias sebagai mesin cuci yang akan menjadi tempat menampung pias-pias berisi pengamalan sila Pancasila
- Sterofom didesain sebagai tempat jemuran pias-pias pengamalan Pancasila
- Gunting
- Penjepit kertas kecil/paku hias
- Tali Rafia/Pita

2) Cara Kerja:

- Siapkan alat dan bahan
- Potonglah pita/tali rafia dengan ukuran sama
- Rekatkan pita/tali rafia tersebut pada sterofom yang sudah disediakan
- Guntinglah kertas yang sudah dipola seperti baju yang berisi kalimat tentang pengamalan sila Pancasila.

- Siapkan kardus ukuran kecil, berikan label “mesin sila” dan masukan baju-baju yang telah dipola tadi. LUMPIA siap digunakan

3) Cara Penggunaan:

- Peserta didik dibagi dalam dua kelompok agar lebih efektif dan aktif (Cuga, 2022)
- Setiap kelompok akan diberikan satu mesin cuci yang berisi pias-pias pengamalan Pancasila
- Dengan permainan tradisional Bilbilulu, peserta didik bergantian di kelompoknya masing-masing untuk menggantungkan pias-pias tersebut di tempat jemuran sesuai dengan lambang Pancasila yang tertera di jemuran
- Guru menilai aktivitas peserta didik dalam berinteraksi, berdiskusi dan menilai hasil akhir
- Guru memberikan reward untuk kedua kelompok yang sudah berpartisipasi.

b. Validasi Kelayakan Produk

Setelah media pembelajaran selesai dibuat, dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh validator ahli dan meminta pertimbangan secara teoritis dan praktis. Validator ahli terdiri dari validator ahli teknologi media pembelajaran dan ahli pembelajaran PPKn di SD.

1) Validasi Produk pada Uji Coba Pendahuluan

Ahli pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD menggunakan Media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) ini adalah bapak Syaiful O Musa,S.Pd dengan latar belakang Kepala Sekolah dan telah mengikuti pelatihan implementasi karakter dalam mapel PPKn di Surabaya pada tahun 2021. Sementara itu, Ahli teknologi media pembelajaran dalam menvalidasi media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) adalah bapak Saleh R Yusuf, S.S dengan latar belakang Guru SMP 4 Kota Gorontalo dan juga merupakan direktur pertelevisian SMP 4 Kota Gorontalo. Validasi yang dilakukan ahli pembelajaran terkait

dengan aspek relevansi materi dengan media. Validasi oleh ahli ini selain melakukan penilaian kelayakan, juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media.

PEMBAHASAN

(Merancang media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) pada Pembelajaran PPKn di kelas 2 SD Kota Tengah Kota Gorontalo

Merancang media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru bertujuan untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran PPKn materi mengenal pengamalan sila Pancasila di kelas 2 SD.

Pembuatan media ini diawali dengan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SDN No.69 dan SDN No.70 Kota Tengah. Hasil analisis inilah yang akan menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) pada Pembelajaran PPKn ini. Adapun temuan yang diperoleh saat melaksanakan kegiatan observasi awal yaitu; (1) proses pembelajaran PPKn materi mengenal pengamalan Sila Pancasila ternyata masih menggunakan media pembelajaran berupa Chart yang diperoleh dari gambar yang digunting (hasil printing), (2) guru menggunakan media Power Point yang ditampilkan melalui LCD. Terlihat peserta didik hanya Sebagian menonton karena guru paling dominan menjelaskan materi.

Fenomena ini memberikan inspirasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dan lebih interaktif dan menarik minat dan rasa ingin tahu Peserta didik terhadap materi pembelajaran mengenal pengamalan sila Pancasila di kelas 2 SD yaitu pengembangan Media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila). Dalam proses pembuatan media ini, terdapat beberapa kendala yang dialami berupa;(1) Proses rancangan media yang akan dikembangkan yang butuh waktu lama, dengan mempertimbangkan berbagai hal, sehingga media pembelajaran tersebut selesai dalam waktu yang cukup lama, (2) Alat dan bahan yang dipertimbangkan dari sisi keamanan, kepraktisan dan keefektifan memberikan kebimbangan peneliti untuk melangkah lebih cepat dalam mengembangkan produk ini. (3) Petunjuk penggunaan

media yang diusahakan sederhana dan mudah dipahami oleh guru SD menjadikan peneliti berulang-ulang mendesain sesuai saran dari para ahli.

Berdasarkan produk awal yang telah dibuat dilakukan uji ahli pembelajaran PPKn dan ahli Teknologi media pembelajaran, kemudian dilakukan revisi berdasarkan penilaian dan komentar dari para ahli. Produk yang telah selesai direvisi kemudian dilanjutkan ke tahap uji coba produk terhadap 41 orang peserta didik kelas 2 di SDN 69 dan 70 Kota Tengah. Berdasarkan uji coba produk ini mendapatkan hasil yang sangat baik, peserta didik merasa senang dan bersemangat dalam mempelajari materi mengenal pengamalan sila Pancasila. Antusiasme peserta didik terlihat ketika berlomba-lomba untuk mencari cucian baju pengamalan Pancasila dalam mesin sila, peserta didik menjadi lebih tambah bersemangat saat menjemur baju yang tepat sesuai tempat jemuran yang ditandai dengan gambar setiap sila. Menurut peserta didik media pembelajaran ini tampilannya menarik, serta jadi lebih mudah memahami materi PPKn, terbukti dari lembar angket respon peserta didik dengan hasil respon positif dari semua peserta didik dengan persentase respon positif paling rendah adalah 80,49, dan respon guru dengan persentase respon positif sebesar 100% dengan rata-rata respon 4,1 yang artinya respon sangat positif. Kemudian dilakukan revisi akhir untuk menciptakan produk akhir.

Penggunaan Media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) sangat tepat khususnya pada mata Pelajaran PPKn. Hal ini sejalan dengan pemikiran dari Budiyo (2020:121) yang mengemukakan bahwa Inovasi Pembelajaran PPKN di Era 4.0 dapat dimaknai sebagai suatu upaya baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai pendekatan, model atau metode, sarana, dan suasana belajar yang mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan memasuki Era Revolusi Industri 4.0, menuntut guru untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif dan inovasi adalah kemampuan yang menghendaki guru untuk selalu berpikir kreatif dan inovatif agar mampu membekali peserta didik untuk bersaing dan menciptakan lapangan kerja berbasis Revolusi Industri 4.0. Guru harus mampu berinovasi dengan mendesain media pembelajaran komunikatif, interaktif serta mampu menstimulus peserta didik dengan segala potensinya. Oleh karena itu berdasarkan penelitian yang dilakukan

melalui uji penggunaan produk Media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang diuraikan sebagai berikut:

a) Kelebihan

- Praktis dan mudah dibawa kemana-mana
- Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan
- Mudah dipahami cara penggunaannya
- Alat dan bahan berada di lingkungan sekitar sehingga terjangkau

b) Kekurangan

- Mudah rusak karena hanya terbuat dari sterofom
- Ukuran terbatas sehingga jika digunakan pada peserta didik dengan jumlah banyak, perlu ditambah jumlah medianya

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, namun hal ini tidak menjadi salah satu kendala pada implementasinya di lapangan, karena Proses pengembangan Media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sangat prosedural sehingga menghasilkan media yang mampu memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi mengenal Pengamalan Sila Pancasila di kelas 2 Sekolah Dasar.

1. Kelayakan dan Keefektifitas media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) pada Pembelajaran PPKn di kelas 2 SD Kota Tengah Kota Gorontalo

Media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) yang dikembangkan dengan memanfaatkan perpaduan bahan toko dan bahan bekas yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar telah diuji kelayakan dan keefektifitasnya sehingga *prototype* ini layak digunakan di kelas 2 usia sekolah dasar.

Berdasarkan Hasil uji coba produk di SDN 69 Kota Tengah yang diperoleh dari ahli media pembelajaran teknologi memperoleh nilai 3.69 dan ahli pembelajaran PKN memperoleh nilai 3.53 sehingga dapat disimpulkan dari kedua ahli validator uji coba

pendahuluan berada pada kategori “cukup” dinyatakan valid dan dapat digunakan. Uji coba produk ini terdapat masukan dari kedua ahli untuk penyempurnaan pada uji coba selanjutnya yakni di SDN No.70 Kota Tengah.

Adapun saran dan masukan dari para ahli tersebut yaitu; (1) Ahli Teknologi Media Pembelajaran mengemukakan bahwa secara keseluruhan media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) sudah memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Perlu penyempurnaan lagi agar lebih berkesan bagi mereka dengan menambahkan pembungkus kertas berwarna pada mesin silanya. (2) Ahli Pembelajaran memberikan saran bahwa media sudah menggunakan sterofom dengan warna yang unik dan menarik untuk menstimulus peserta didik dalam proses pembelajaran. Perlu dipertegas lagi aturan main peserta didik dalam menggunakan media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila).

Berdasarkan masukan dan saran dari ahli tersebut, maka peneliti melakukan revisi produk dan melaksanakan uji coba produk yang telah direvisi di sekolah kedua yakni SDN No.70 Kota Tengah. Adapun hasil ujicoba produk di sekolah ini diperoleh dari ahli media pembelajaran teknologi memperoleh nilai 4.38 dan ahli pembelajaran PKN memperoleh nilai 4.23 sehingga dapat disimpulkan dari kedua ahli validator uji coba pendahuluan berada pada kategori “baik” dinyatakan valid dan dapat digunakan di kelas 2 SD. Selain itu pula, pada angket respon guru dan peserta didik diperoleh temuan bahwa presentase umpan balik dari guru maupun peserta didik berada paling banyak di pernyataan yang positif mendukung pernyataan bahwa media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) secara umum disenangi oleh guru dan peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) sangat efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn materi mengenal Pengamalan Sila Pancasila di kelas 2 SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dapat disimpulkan bahwa: **1)** Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis awal melalui observasi dan wawancara di SDN No.69 Kota Tengah dan SDN No.70 Kota Tengah terhadap kondisi dan kebutuhan pembelajaran PPKn di kelas 2 SD. Hasil analisis awal ini adalah dalam proses pembelajaran PPKn materi mengenal pengamalan Sila Pancasila ternyata masih menggunakan media pembelajaran berupa Chart yang diperoleh dari gambar yang digunting (hasil printing) serta menggunakan media Chart/Gambar yang ditempel pada papan tulis. **2)** Desain ideal media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) dirancang dalam bentuk sebuah sketsa desain untuk membantu pembuatan media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) yang telah dikembangkan dari media yang sudah ada pada awalnya yaitu Jemuran Gembira. Sketsa tersebut dituangkan dalam sebuah Skema yang disebut dengan desain awal konseptual (*Blueprint*). **3)** Mengembangkan desain ideal media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) pada pembelajaran PPKn materi mengenal pengamalan sila Pancasila di kelas 2 SD sesuai *Blueprint* untuk menghasilkan *prototype* Media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) dilaksanakan dengan beberapa tahap yaitu; (1) Tahap pembuatan Media, (2) tahap validasi kelayakan Produk. **4)** Pada tahap implementasi semua rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk dengan melihat respon dari guru dan respon dari Peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba yang dimaksudkan untuk melihat tingkat kepraktisan pada media tersebut. **5)** Mengevaluasi kelayakan media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) pada pembelajaran PPKn materi mengenal pengamalan sila Pancasila di kelas 2 SD dilaksanakan dengan memberikan angket kepada siswa dan peserta didik dengan informasi bahwa dari respon guru memiliki rata-rata 4,1. Deskripsi hasil respon peserta didik ditunjukkan pada tabel, terlihat bahwa persentase rata-rata respon peserta didik terhadap pelaksanaan

kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) memiliki nilai lebih besar dari 80%. Dari keseluruhan aspek yang ditanyakan, persentase rata-rata respon peserta didik adalah 88,54 %. Dengan demikian tingginya persentase peserta didik yang memberikan respon positif membuktikan bahwa media pembelajaran LUMPIA (Loundri mengenal Pengamalan Sila Pancasila) dapat dikatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Azyumardi Azra. 2005. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta. ICCE
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: gava media
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya.
- Darmawan, Rohmad. dkk. 2022. *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan Pelajaran PPKN Peserta didik Kelas VI B di SD Negeri 01 Tawangmangu*. *Educatif: Journal of Education Research*. 4(1)
- Hariyono. 2014. *Membangun Karakter Peserta didik*. Jakarta: Esensi Erlangga Grup.
- Haryono. D. A. 2014. *Metode Praktis Pengembangan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media
- Jamalong Ahmad dan Sukino. 2019. *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Bandung: Alfabeta
- Kariadi Dodik. 2017. *Menciptakan Generasi yang Berwawasan Global Berkarakter Lokal Melalui Harmonisasi Nilai Kosmopolitan dan Nasionalisme dalam Pembelajaran PKn*. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol. 1, No. 2, Januari 2017 E-ISSN 2527-7057, P-ISSN 2545-2683
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group
- Mulyatiningsih Endang. 2011. *Pengembangan Model Pembelajaran*. <https://scholar.google.co.id/scholar?q=Mulyatiningsih,+2016,+Pengemb>

[angan+model+pembelajaran&hl=id&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar](#)

Akses tanggal 13 Maret 2022

- Mutia. 2021. *Characteristic Of Children Age Of Basic Education. Jurnal Fitrah Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021 E-ISSN 2722-7294 I P-ISSN 2656-5536*
- Nurdin Asyad. 2016. *Model Pembelajaran Menumbuhkembangkan Kemampuan Metakognitif*. Makasar: Pustaka Refleksi
- Nurhasanah, dkk. 2014. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Peserta didik". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*,1(1): 135- 142, ISSN: 2088-2157.
- Nurmalisa dkk. 2020. *Peranan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam membangun Civic Conscience. JURNAL BHINEKA TUNGGAL IKA, VOLUME 07, NOMOR 01*
- Ryfa. 2003. *Tujuan Pendidikan Nasional Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003*. <https://www.kai.or.id/berita/18532/tujuan-pendidikan-nasional-menurut-undang-undang-no-20-tahun-2003.html> Akses tanggal 8 Juni 2023
- Soemantri, M. N. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan PKn*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sulkipani. 2017. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Untuk Mengembangkan Kesadaran Bela Negara MahaPeserta didik. Jurnal Civics Volume 14 Nomor 1, Mei 2017*
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Supriyadi. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Jaya Ilmu.
- Tim Penyusun. 2020. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Gorontalo: Pascasarjana UNG
- Yunus Rasyid, Ngiu Zulaecha dan Adhani Yuli. 2022. *JAMBURA Journal Civic Education, (2022) Volume (2) Nomor (1), (Mei) (2022)*