

PENGEMBANGAN MEDIA KARGUR TERHADAP REPRESENTASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN DI KELAS 2 MIN 7 KOTA MEDAN

Nurul Khoiriah Hairani

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Abdul Gani Jamora

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Alamat: Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate

Korespondensi penulis: nurulhairani100@gmail.com

Abstract. *Development of Garuda Cardboard Learning Media for Student Representation in Civics Subjects in Class II MIN 7 Medan City. Learning media can be interpreted as a tool that carries messages and information between teachers and students. One of the learning media that can be applied for learning is Garuda cardboard media. Which is implemented in MIN 7 Medan City. This development research has the following problem formulation: (1). What is the validity of the Kargur learning media for the PPKn learning process for students in class 2 MIN 7, Medan City (2). What is the practicality of using Kargur media in the PPKn learning process for students in class 2 MIN 7 Medan City. (3). What is the effectiveness of kargur media on student representation after using kargur media on class 2 MIN 7 students in Medan City. The objectives of this research are: (1). How to validate the kargur learning media for the PPKn learning process for students in class 2 MIN 7 Medan City. (2). How to practically use kargur media in the PPKn learning process for class 2 MIN 7 students in Medan City. (3). What is the effectiveness of kargur media on student representation after using kargur media for class 2 MIN 7 students in Medan City. The results of this research are (1). ADDIE development model in the development of Garuda cardboard learning media: a. Analysis, which focuses on learning problems and student needs, b. Design, regarding product design in terms of Garuda cardboard learning media and preparation of rules use of media, c. development, this is based on the assessments, suggestions and comments of the validators according to their respective fields, d. implementation, in this research it was tested on 15 class II students at MIN 7 Medan City. e. Evaluation, aims to determine the success of research and development carried out on 15 students at MIN 7 Medan City. (2). The results of the feasibility of the Garuda cardboard learning media have a value of 4.5%, categorized as valid or usable but needing minor revisions from material experts, and 3.2% valid or usable but needing minor revisions.*

Keywords : *learning media, Garuda cardboard, development*

Abstrak. Pengembangan Media Pembelajaran Karton Garuda Terhadap Representasi Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn dikelas II MIN 7 Kota Medan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dengan peserta didik. Salah satunya media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk pembelajaran adalah media karton garuda. Yang diterapkan di MIN 7 Kota Medan.. Dalam penelitian pengembangan ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut: (1).Bagaimana kevalidan media pembelajaran kargur untuk proses pembelajaran PPKn siswa pada kelas 2 MIN 7 Kota Medan (2).Bagaimana kepraktisan menggunakan media kargur dalam proses pembelajaran PPKn pada siswa kelas 2 MIN 7 Kota Medan. (3). Bagaimana keefektifan media kargur terhadap representasi siswa setelah menggunakan media kargur pada siswa kelas 2 MIN 7 Kota Medan. Tujuan penelitian ini yaitu:(1).Cara kevalidan media pembelajaran kargur untuk proses pembelajaran PPKn siswa pada kelas 2 MIN 7 Kota Medan. (2).Cara kepraktisan menggunakan media kargur dalam proses pembelajaran PPKn pada siswa kelas 2 MIN 7 Kota Medan.(3).Bagaimana keefektifan media kargur terhadap representasi siswa setelah menggunakan media kargur pada siswa kelas 2 MIN 7 Kota Medan. Hasil penelitian ini ialah (1).model pengembangan ADDIE pada pengembangan media pembelajaran karton garuda: a.Analisis, yang memfokuskan permasalahan dalam pembelajaran dan kebutuhan peserta didik, b.Desain, mengenai perancangan desain produk dalam hal adalah media pembelajaran karton garuda dan penyusunan aturan penggunaan media, c.pengembangan, hal ini berdasarkan pada penilaian, saran dan komentar para validator sesuai dengan bidang masing-masing, d.implementasi, dalam penelitian ini diuji cobakan pada 15 peserta

Received Juli 29, 2024; Revised Agustus 31, 2024; Oktober 01, 2024;

**Nurul Khoiriah Hairani, nurulhairani100@gmail.com*

didik kelas II di MIN 7 Kota Medan.e.Evaluasi, bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada 15 peserta didik diMIN 7 Kota Medan.(2). Hasil kelayakan media pembelajaran karton garuda memiliki nilai 4,5% dikategorikan valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil, dari ahli materi, dan 3,2% valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil.

Kata kunci: Media pembelajaran, Karton garuda, Pengembangan

LATAR BELAKANG

Pendidikan ditingkat dasar memainkan peran utama dalam membentuk dasar pengetahuan, Keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan bagi perkembangan anak-anak.Saat luas menjadi krusial, pendekatan pembelajaran disekolah dasar menjadi lebih kritis dari sebelumnya. Oleh karena itu, Pengolahan pembelajaran menjadi kunci utama dalam merancang suatu lingkungan belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga mampu memicu keinginan belajar dan eksplorasi pada siswa (Safran Hasibuan, 2024:40).

Kurikulum Merdeka Belajar mencakup beberapa kompetensi khususnya pada jenjang pendidikan dasar salah satunya yaitu pembelajaran ppkn dalam proses pendidikan disekolah. Pembelajaran ppkn memberikan ilmu kepada siswa tentang pengetahuan yang mencakup empat kompetensi dalam tujuan kurikulum 2013 yang erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat.

Menurut Kepmendikbud No.33 Tahun 2022 Tentang perubahan dan atas keputusan kepala badan standar, Kurikulum dan Asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka mencakup capaian pembelajaran di akhir jenjang pendidikan anak usia dini pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah.

Tujuan adanya pendidikan kewarganegaraan para peserta didik menjadi warga Negara yang cerdas dan baik berdasarkan nilai-nilai pancasila. Adapun warga Negara yang menguasai pengetahuan, sikap dan nilai dan juga salah satu wujud penanaman jiwa nasionalisme dan patriotism serta sebagai aktualisasi nilai-nilai pancasila, dengan penerapan proses pembelajaran diorganisasikan dalam bentuk belajar sambil berbuat, belajar memecahkan masalah social, belajar melalui interaksi sosial kultural sesuai dengan konteks kehidupan masyarakat.(Sutrisno, 2016:29).

Cara mengembangkan media pembelajaran ini adalah dapat digunakan dan bermanfaat bagi siswa untuk mengembangkan hasil representasi siswa, Maka dengan media ini guru mencoba memakai media ini supaya ada perbedaan antara guru tidak

memakai media, Maka dalam media terdapat materi mengenai simbol-simbol pancasila, materi ini akan diterapkan oleh guru, Jadi guru membandingkan tidak memakai media apakah siswa itu paham dan bisa mengulas kembali/ mempresentasikan pemahaman mereka apa yang sudah dijelaskan oleh guru (Dewi, 2018).

Cara meningkatkan representasi siswa dalam media kargur ini ialah dengan cara mengajak siswa menuangkan ide-idenya yang dimiliki oleh setiap siswa dalam membentuk representasi berupa representasi visual (gambar), simbolik persamaan atau ekpresi lainnya). Dan verbal (kata-kata atau teks tertulis). Hal ini dimaksudkan sebagai upaya untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep, menghubungkan konsep pembelajaran dan memecahkan sebuah permasalahan serta membantu mengomunikasikan gagasan mereka dalam memecahkan masalah kepada orang lain (Kusumaningrum, 2022:6).

KAJIAN TEORITIS

Menurut (Mullayatiningsih,2022:57), pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Menurut puslitja knov-Balitbang (Depdiknas, 2008:8) metode penelitian dan pengembangan memuat tiga komponen utama yaitu:1).model pengembangan,2).Prosedur,pengembangan,3).uji coba produk. Sedangkan menurut (Ghufron,2007:2), (Sea, 2022) penelitian dan pengembangan adalah model yang dipakai untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai produk pembelajaran.

Menurut SriHaryati,2012:11 Berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Apakah yang dimaksud dengan pengembangan? Mengapa pengembangan menjadi hal yang digencarkan pada saat ini? Apakah pengembangan juga memiliki peran yang strategis dalam pendidikan dan pembelajaran? Berikut kita simak penjelasan mengenai pengembangan.

Penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasikan suatu produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian dan pengembangan dapat berupa pengembangan ilmu yang telah ada sebelumnya. Pengembangan dapat berupa pengembangan ilmu yang telah ada sebelumnya.

Pengembangan tersebut sebagai proses untuk memperluas pengetahuan yang telah ada, misalnya mengembangkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi siswa (Sugiono,2021:394).

Menurut Sugiyono 2015:28 menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan ini berfungsi untuk memvalidasikan dan mengembangkan suatu produk. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (Sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan suatu produk tertentu dapat digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan oleh peneliti agar dapat digunakan dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407).

Model pengembangan yang digunakan dalam penulisan ini ialah model pengembangan ADDIE. Alasan penulis menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada ada Research and Development (R&D) namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif.

Menurut Branch dalam (Kurnia, n.d.) menyatakan Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Dan Evaluation ((Evaluasi).

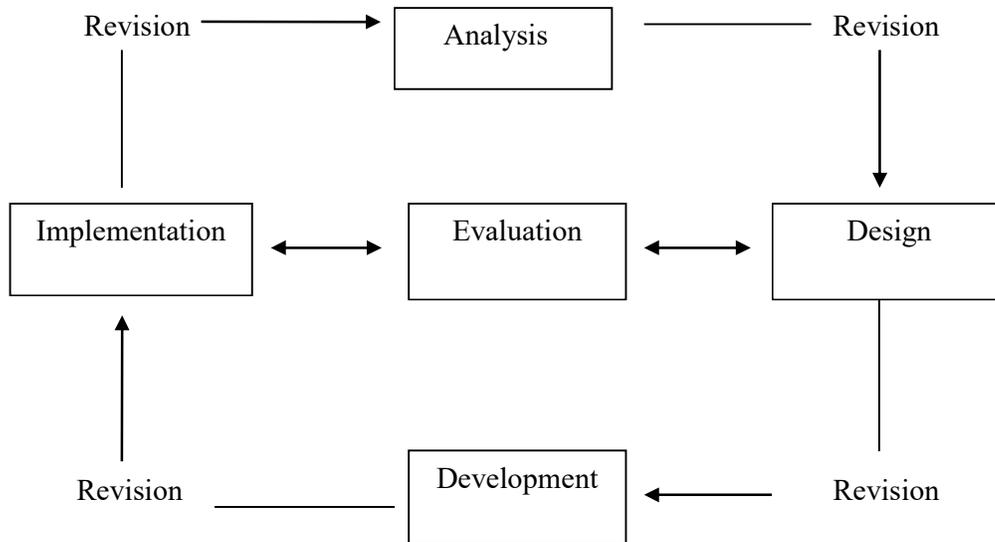
Dari uraian tersebut dapat disimpulkan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan. pengembangan merupakan sebuah penelitian yang biasanya digunakan dalam pendidikan yang disebut penelitian pengembangan. Penelitian

pendidikan dan pengembangan, yang lebih kita kenal dengan istilah *Research & Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut juga sebagai suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga *research-based development*.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas, maka menurut hemat peneliti bahwa pengembangan dalam dunia pendidikan sangat penting karena pendidikan adalah salah satu fondasi utama perkembangan masyarakat dan individu. Melalui pengembangan pendidikan membantu meningkatkan kualitas system pendidikan. Ini mencakup peningkatan kurikulum, metode pengajaran, dan sarana pendidikan. Dengan melakukan pengembangan, sekolah dan lembaga pendidikan dapat menyediakan pengalaman belajar yang lebih baik dan relevan bagi siswa.

Melalui pengembangan pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dan kompetensi yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan pribadi dan professional. Ini termasuk keterampilan akademik, social, emosional, dan keterampilan pekerjaan yang relevan. Bahkan dengan pengembangan pendidikan ini dapat membantu meningkatkan akses dan kesetaraan dalam pendidikan. Ini termasuk upaya untuk memastikan bahwa semua kelompok masyarakat, termasuk yang berada didaerah terpencil atau kelompok minoritas, memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan pendidikan berkualitas.

Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penulisan dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dari pada model 4D. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hamper sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Adapun Siklus pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Desain Model ADDIE

1. Langkah-Langkah Model ADDIE

a. Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis (*analysis*) yaitu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran diawali oleh adanya masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya produk untuk pengembangan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya. Setelah menganalisis masalah perlunya pengembangan produk. Proses analisis dapat dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan (wawancara).

b. Perancangan (*Design*)

Dengan melalui proses sistematis yang dimulai dari penyiapan konsep dan konten yang terkandung di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan ditahap berikutnya.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*) yaitu kegiatan merealisasikan bentuk dari produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran karton garuda. Media pembelajaran Karton Garuda yang dikembangkan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran agar dapat diterapkan. Pada tahap ini perlu dibuat instrumen untuk mengukur produk yang dibuat. Pada langkah/tahap pengembangan, draf produk telah dibuat atau telah selesai dikembangkan sesuai dengan yang telah diterapkan pada saat tahap desain dengan memperhatikan prinsip dan kriteria produk yang baik.

d. Penerapan (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu tahap media pembelajaran yang telah Melalui revisi dari ahli media dan materi. Dengan melakukan pengerjaan finalisasi dari produk tersebut untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan. Umpan balik awal (*pre-evaluation*) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada pengembangan produk yang telah dibuat.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi yaitu langkah atau tahap akhir untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Karton Garuda untuk digunakan pada saat proses pembelajaran di sekolah yaitu melakukan penilaian semua aspek dari produk baru yang telah berhasil dikembangkan. Evaluasi pada penelitian pengembangan desain model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif, yakni statistic yang dipakai dalam menganalisis data dengan cara menguraikan data yang didapat dengan tidak bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku universal. Hasil analisis data riset ini merupakan penilain atau validasi dari ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran PPKn materi simbol-simbol pancasila berbentuk audio visual untuk memfasilitasi gaya belajar siswa MIN 7 Kota Medan. Angket respon dari pendidik dan

siswa akan dijadikan analisis uji produk. Sedangkan hasil validasi ahli materi dan ahli media dijadikan bahwa revisi dan evaluasi dari desain media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development yang dihasilkan produk berupa karton garuda yang dikembangkan di MIN 7 Kota Medan pada kelas II dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Prosedur penelitian pengembangan menghasilkan media pembelajaran karton garuda untuk peserta didik dikelas II MIN 7 Kota Medan pada materi simbol-simbol pancasila.

1. Analysis (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah tahap analisis, Karena pada tahap ini peneliti menganalisis masalah yang terjadi dalam pembelajaran PPKn khususnya pada materi simbol-simbol pancasila. Adapun hal-hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis permasalahan dalam pembelajaran dan analisis kebutuhan peserta didik.

a) Analisis permasalahan dalam pembelajaran

Analisis permasalahan bertujuan agar mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Upaya yang dilakukan dalam analisis permasalahan ialah dengan cara melakukan wawancara dan observasi dikelas II MIN 7 Kota Medan untuk mendapatkan data dan informasi berupa permasalahan yang dialami oleh guru dan peserta didik dikelas II selama proses pembelajaran berlangsung. Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Guru mengajar tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku paket yang dimana setiap peserta didik memiliki buku paket secara individu
2. Guru menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah

3. Guru terlalu fokus untuk menyampaikan materi sehingga peserta didik sulit mencerna penjelasan yang dijelaskan oleh guru yang mengakibatkan peserta didik.

b) Analisis Kebutuhan Peserta didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran antara guru dan peserta didik. Analisis kebutuhan peserta didik untuk mengetahui media pembelajaran yang tersedia di MIN 7 Kota Medan berupa papan tulis, buku paket, proyektor, dan speaker, Selanjutnya hasil wawancara dengan guru kelas II ibu Yusnita pada tanggal 27 Mei 2024 menjelaskan bahwa bagaimana proses pembelajaran berlangsung saat tahun sebelumnya, kemudian apakah ada kesulitan mengajar dalam materi simbol-simbol pancasila. Dilakukan dengan hasil observasi peneliti yaitu:

1. Melihat peserta didik kurang minat dalam mengikuti pembelajaran.
2. Tidak tertarik dengan penjelasan guru yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran.
3. Guru hanya menggunakan buku paket yang hanya memiliki gambar dan karangan yang sama dimana semua peserta didik memilikinya. Pengaruhnya pada peserta didik ialah: Mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran, Suasana kelas mudah ramai, Guru tidak mudah mengendalikan suasana kelas yang mudah berubah menjadi ramai, Peserta didik paham dengan materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Dari hasil wawancara dan observasi peneliti berupaya merancang media pembelajaran Karton Garuda mengenai materi tentang simbol-simbol pancasila yang dianggap cocok untuk menerapkan media yang dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan minat dan daya tarik peserta didik, dalam hal ini meningkatkan minat dan daya peserta didik, dalam hal ini peneliti mengambil pembelajaran tentang simbol-simbol pancasila.

2. Design (Desain)

Dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE tahap berikutnya adalah mendesain media. Media Karton Garuda didesain untuk penjelasan singkat tentang

simbol-simbol pancasila agar memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut tahap desain untuk melakukan proses melalui tiga tahap yaitu:

a) Perancangan desain produk

1. Mengumpulkan bahan serta alat-alat yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran katon garuda yaitu: kardus bekas, kertas origami, gunting, lem, kertas printnan. Bahan tersebut dikumpulkan dan dibentuk sesuai keinginan dan tujuan yang akan dicapai.
2. Membuat desain sampul depan menggunakan lapisan kertas karton.
3. Desain dibuat sesuai dengan materi pembelajaran mengenai simbol-simbol pancasila yang disajikan dalam media pembelajaran.
4. Gambar dan keterangan dibuat dalam bentuk print dengan menggunakan kertas A4 dengan format penulisan Times New Roman
5. Sampul media menggunakan kardus bekas dan diberi lapisan kertas karton hitam.
6. Perbaikan dilakukan dari segi media karton garuda yang sebelumnya menggunakan kertas karton yang berbentuk panjang dan memiliki 2 halaman

b) Penyusunan aturan penggunaan media karton garuda

1. Letakkan media karton garuda diatas meja atau diatas bangku pada cover media yang bertuliskan “Media Kargur” dengan menghadap peserta didik.
2. Buka halaman pertama setelah cover
3. Didalam terdapat gambar-gambar simbol-simbol sila pancasila berserta isinya
4. Peserta didik bisa membaca secara bersamaan tentang pancasila dari sila ke1-5
5. Selanjutnya bisa dilakukan untuk halaman selanjutnya
6. Setelah itu peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran karton garuda secara bergiliran sesuai dengan teman sebangkunya.

3. Development (Pengembangan)

Hasil dari pengembangan media pembelajaran karton garuda terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

a) Bentuk Produk

Media Pembelajaran karton garuda ialah media yang dapat dikembangkan oleh setiap orang. Proses pembuatannya juga menggunakan alat dan abahn yang mudah didapatkan semua orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sesuai dengan kebutuhan pembuatan media seperti bahan-bahannya mudah ditemukan,serta foto berserta keterangan yang mudah dijumpai diinternet maupun dibuku.

Pembuatan media pembelajaran menyesuaikan dengan materi pembelajaran dikelas II tentang simbol-simbol pancasila . Media tersebut adalah desain yang selanjutnya dikonsultasikan peneliti kepada dosen pembimbing,tim validator ahli materi dan validator ahli media pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

b) Komponen-komponen media pembelajaran karton garuda

Media pembelajaran karton garuda mudah diproduksioleh siapapun. Selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus memperhatikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi peserta didik ketika pembelajaran dan dilanjutkan dengan kebutuhan peserta didik. Selain bahan-bahan dan alat yang mudah didapatkan oleh peneliti juga tidak mengandung bahan-bahan kimi yang berbahaya.

Langkah-langkah dalam pembuatan media karton garuda terdiri dari:

- 1) Print gambar beserta penjelasan menggunakan kertas A4 yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- 2) Gunting gambar dan penjelasan yang sudah diprint kemudian dilem dan ditempelkan ke kardus agar gambar dan penjelasannya terlihat menempel.

- 3) Ambil kertas origami yang warna-warni ambil 4 kertas origami,lalu kita buat berbentuk amplop kemudia kita tempel satu persatu.
- 4) Setelah itu kita tulis pertanyaan untuk isi dalam amplop tersebut kita buat sesesuai jumlah peserta didik.
- 5) Kemudia kita gunting hasil printnan gambar simbol-simbol pancasila kemudian kita temple satu persatu.
- 6) Lalu kita cocokkan simbol-simbol pancasila dalam kehidupan sehari-hari .
- 7) Lalu kita gunting gambar-gambar atau contoh dalam kehidupan sehari-hari pada simbol-simbol pancasila
- 8) Lalu kita temple secara acak untuk dicocokkan oleh peserta didik.
- 9) Selanjutnya kita temple gambar tentang contoh penerapan pancasila dala kehidupan sehari-hari,lalu kita tempelkan.
- 10)Kemudian kita gunting gambar burung garuda,dan penjelasan mengenai burung garuda pancasila,supaya siswa melihat dan memahami pancasila secara mendalam.

c) Validasi

Validasi produk penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh validasi media pembelajaran karton garuda oleh ibu Andina Halimsyah Rambe,M.Pd.dan validasi materi dilakukan oleh bapak Toni Nasution M.Pd, Serta validasi pembelajaran oleh guru kelas II MIN 7 Kota Medan ibu Yusnita S.Pd.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berikut dapat dibuat sehubungan dengan temuan penelitian:

- a. Nilai rata-rata untuk ahli media, ahli bahasa,ahli materi, dan media pembelajaran dengan kategori tinggi adalah 90% untuk analisis angket validasi media yang dipresentasikan kepada ahli media pembelajaran.
- b. Setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran, survey reaksi guru dan siswa mengungkap temuan kajian kepraktisan materi pembelajaran. Memiliki rata-rata kategori sangat baik sebesar 90,2% pada angket respon

guru. Selain itu, rata-rata kategori sangat baik sebesar 88,1% Diperoleh dari siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Aan Putra. (2019). Analisis kebutuhan pengembangan lembar kerja siswa berbasis penemuan terbimbing kelas VIII sekolah menengah pertama. *Edukasi Matematika Dan Sains*, 6(2502–4671).
- Abdul Gani Jamora Nasution. (2024). Pengembangan model pembelajaran agama islam pendidikan berbasis e-modul flipbook untuk SMP prestasi siswa sekolah. *Studi Akademik Dan Praktik Multidisiplin*, 2(2656–2359), 131–146.
- Adisna Nadia Phafiandita. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di kelas. *Academia*, 3(2745–7036), 117.
- Afifah Widiyani. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Sftware Liveworksheet Pada Materi PPKn. *Riset Pedagogik*, 5(2581–1843), 138.
- Ari Suningsih. (2021). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Pendidikan Matematika*, 10(2086–4280), 229.
- Chan, F. (2019). Strategi Guru Dalam Mengelola Kelas DiSekolah Dasar. *OF ELEMENTARY EDUCATION*, 3(2549–6050), 439–446.
- Dewi, T. K. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia. *Ilmiah Kependidikan*, 9(2087–9385), 1–23.
- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan Youtube Pada Saat Pandemi Covid 19 Untuk Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Vocabulary Dan Pemahaman Siswa. *Pendidikan*, 2(2579–4035), 4.
- Kurnia, T. D. (n.d.). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Academia*, 518.
- Kusumaningrum, R. S. (2022). Pendekatan matematika realistik berbantu media konkret terhadap kemampuan representasi matematis siswa. *Basicedu*, 6, 6613–6619.
- Muhammad Akbal. (2016). Pendidikan Kewarganeraan Dalam Pembangunan Karkter Bangsa. *Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5, 485.
- Muhammad Sabirin. (2014). Representasi Dalam Pembelajaran Matematika. *IAIN Antasari*, 2, 33–44.
- Mullayatiningsih. (2022). Pembuatan patung tari baris menggunakan bahan daur ulang kardus. *Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2613–9596), 57.
- Nabila, N. (2021). Konsep pembelajaran matematika SD berdasarkan teori kognitif Jean Piaget. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1), 69–79. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/3574>
- Nasution, T. (n.d.). *KEWARGANEGARAAN, KONSEP DASAR PENDIDIKAN SISWA, DALAM MEMBANGUN KARAKTER*.
- Nirwana Anas. (2022). Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendas*, 8(2442–7470), 128–1295.
- Noor, T. (2018). RUMUSAN TUJUAN PENDIDIKAN NASIONAL Pasal 3 UNDANG-UNDANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL NO 20 TAHUN 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01), 123–144.

- Rambe, A. H., & Apriani, W. (2021). Minat Belajar Siswa Sd Terhadap Pkn Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran. *Nizhamiyah*, 11(1), 90–97. <https://doi.org/10.30821/niz.v11i1.950>
- Rita Kumala Sari. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Borneo Humaniora*, 2599–3305, 60–69.
- Rizky Dezricha. (2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis POE (predict Observe, Explain) Pada Materi Program Linear. *Sainmatika*, 8(1979–0910), 102.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. In Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>
- Safran Hasibuan. (2024). pengelolaan pembelajaran yang efektif disekolah dasar dalam menyusun rencana pembelajaran yang menarik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(2988–5914), 40–41.
- Sea, N. sini. (2022). Pengembangan vidio pembelajaran lari gawang dengan menggunakan alat yang dimodifikasi untuk siswa sekolah dasar. *Ilmu Manajemen Terapan*, 3(2686–4924), 423.
- Sri Haryati. (2012). *Penelitian dan Pengembangan (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. 37, 11–13.
- Supriadi. (2020). Integrasi Nilai Karkter Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Of Management*, 3(2614–851), 84–93.
- Sutrisno. (2016). Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan. *Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2527–7049), 29–36.
- wiwin Yuliani. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (R&D) Dalam Bimbingan Dan Konseling. *Program Studi*, 2614–6223, 111–118.
- Wiyono, B. B. (2016). Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Pendidikan Humaniora*, 4(2338–8110), 132–142.
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran. *Pendidikan*, 1–18.
- yossy Rizqiyani. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular Pada Smarthphone untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP. *Pendidikan Matematika*, 06(2579–9258), 954.
- Yusnaldi, E. (2024). PENGARUH INTERAKSI SOSIAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN IPS DI MI/SD. *Pendidikan Tambusai*, 8, 15–27.
- Zunidar. (2022). Analisis Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Dengan Media Buku Cerita Bergambar DiSekolah Dasar. *Basicedu*, 6(2580–3735), 4107–4116.