

Media Flash SIPA (Sila Pancasila) Pada Lambang Garuda Pancasila Dalam Pembelajaran PPKN Muatan Simbol Sila-Sila Pancasila Kelas 1 SD

Eva Qur'ain Nurdinia¹, Sutrisno Sahari², Frans Aditia Wiguna³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

evaquirainnurdinia@gmail.com¹, sutrisno@unpkediri.ac.id²,

fransunpkdr@gmail.com³

ABSTRACT

This research was motivated by the results of observations at SDN Sukorame 2 Kediri which showed that there was no development of learning media in Civics subjects, the material symbol of the Pancasila precepts. So that the learning media used are monotonous and use teacher books and student books, therefore a solution is needed in the form of developing learning media in the learning process, namely with innovative learning media that are only able to motivate students to learn, from performance analysis to develop interactive multimedia-based learning media in the Civics lesson, the material is the symbol of the Pancasila precepts, which the researchers named the SIPA flash media. The purpose of this study was to determine the validity of the media, materials, teacher responses and student responses to learning media. This research is ADDIE research and development. Interactive multimedia-based learning media products using macromedia flash 8 on the material of the Pancasila precepts symbol, after validating media experts and material experts, the results have met the media validity criteria based on the validity criteria table. The media validation data is obtained if the percentage of 81% - 100% is included in the very valid criteria and very well used, while the expert data validation analysis shows 92%, so the SIPA learning media is very well used. While the results of material validation show a percentage of 96%, so it can be said that the learning media is very valid. The results of the practicality test by the classroom teacher showed a percentage of 84% which indicated the good category was used and the practicality test by students showed a percentage of 94% which indicated the very practical category was used.

Keywords: SIPA flash media, symbol of Pancasila precepts

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi di SDN Sukorame 2 Kediri yang menunjukkan belum adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn materi simbol sila-sila Pancasila. Sehingga media pembelajaran yang digunakan bersifat monoton dan hanya menggunakan buku guru dan buku siswa, oleh karena itu dibutuhkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran yang inovatif yang mampu memotivasi siswa untuk belajar, dari analisis kinerja peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pelajaran PPKn materi simbol sila-sila Pancasila yang peneliti beri nama media flash SIPA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas media, materi, respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan ADDIE. Produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan macromedia flash 8 pada materi simbol sila-sila Pancasila, setelah melakukan validasi ahli media dan ahli materi, hasilnya sudah memenuhi kriteria kevalidan media berdasarkan tabel kriteria kevalidan. Diperoleh data hasil validasi media jika persentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan, sedangkan analisis data validasi ahli media menunjukkan 92%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SIPA sangat baik digunakan. Sedangkan hasil validasi ahli

materi menunjukkan persentase 96%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat valid. Hasil uji kepraktisan oleh guru kelas menunjukkan persentase 84% yang menunjukkan pada kategori baik digunakan dan uji kepraktisan oleh siswa menunjukkan persentase 94% yang menunjukkan pada kategori sangat praktis digunakan

Kata Kunci: media flash SIPA, simbol sila-sila Pancasila

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi pada saat magang, guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai penunjang pembelajaran. Terutama pada pelajaran PPKn materi simbol sila-sila Pancasila.

Alasan peneliti memilih pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif karena pada saat proses pembelajaran PPKn, guru masih menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran yang sudah ada, seperti buku paket, gambar dan LKS sebagai sumber belajarnya. Pembelajarannya hanya terpusat pada guru atau teacher center dan metode yang digunakan seringkali hanya metode ceramah dengan menyampaikan materi yang ada di buku paket atau LKS tanpa adanya penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Menurut Sadiman (2003:6) menyatakan bahwa media merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran pada mulanya hanya digunakan sebagai alat bantu guru untuk mengajar dan media yang digunakan baru sebatas alat bantu visual. Namun sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif seperti adanya internet dan komputer.

Multimedia interaktif adalah sarana yang dioperasikan oleh pengguna untuk mengembangkan media interaktif pada pembelajaran PPKn sehingga bisa mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung dan bisa mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Flash merupakan salah satu perangkat lunak yang sangat familiar dan mudah dioperasikan atau digunakan. Flash merupakan suatu program grafis yang digunakan untuk keperluan pembuatan media interaktif maupun animasi yang berkembang pada saat ini salah satunya yaitu Macromedia Flash 8. Macromedia Flash 8 menyediakan berbagai fitur untuk membuat sebuah animasi menjadi lebih menarik. Media pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash 8 merupakan media yang sangat menarik dan jarang digunakan di Sekolah Dasar. Dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan macromedia flash 8 dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi simbol sila-sila Pancasila dan siswa

lebih cepat menangkap materi yang diberikan oleh guru dan menjawab permasalahan yang ada.

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan peneliti. Peneliti tertarik mengembangkan media Macromedia Flash 8 yang dapat digunakan untuk meminimalisir kesulitan yang dialami peserta didik dengan membuat media Macromedia Flash 8 yang dapat digunakan untuk pembelajaran pada materi simbol sila-sila pada lambang Garuda Pancasila. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian dengan judul " Pengembangan Media Flash SIPA (Sila Pancasila) Pada Lambang Garuda Pancasila Dalam Pembelajaran PPKn Muatan Simbol Sila-Sila Pancasila Kelas 1 SD".

METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau research and Development (R&D). Sebuah model dalam penelitian pengembangan disajikan dalam bagian prosedur pengembangan yang biasanya mengikuti model pengembangan yang digunakan oleh peneliti.

Tempat penelitian yaitu di SDN Sukorame 2 Kediri yang merupakan tempat uji coba media pembelajaran, waktu penelitian yaitu semester genap. Subjek peneliti yaitu siswa kelas 1 sekolah dasar.

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan media interaktif menggunakan software Adobe Flash adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Menurut Tegeh dkk, (2014:41) dalam buku Model Penelitian Pengembangan. Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development or Product, Implementation or Delivery and Evaluations). Langkah awal yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan untuk mengetahui hal-hal yang seharusnya dikembangkan dalam pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya membuat desain, pada tahap ini peneliti membuat rancangan secara umum yaitu desain template, letak menu, tombol navigasi dan materi yang akan disajikan. Materi yang akan ditampilkan nanti yaitu sila-sila Pancasila, simbol sila-sila Pancasila, makna simbol, dan penerapan sila Pancasila. Desain media yang telah dibuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Telah dihasilkan sebuah pengembangan berupa media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif. Peneliti merancang apa saja yang digunakan dan dibutuhkan dalam proses mengembangkan sebuah media pembelajaran. Peneliti harus menyiapkan perangkat, alat dan bahan untuk mengembangkan media. Dalam hal ini peneliti juga harus merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran ini diberi nama SIPA (Sila Pancasila) dengan menggunakan materi simbol sila-sila Pancasila kelas 1 Sekolah Dasar. Media SIPA

merupakan media yang berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *macromedia flash 8*.

Hasil uji validasi diperoleh dari 2 ahli yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Pada tahap validasi ahli media mendapat masukan bahwa desain media kurang konsisten dalam hal penggunaan gambar.

Adapun tampilan media Flash SIPA setelah di validasi yaitu sebagai berikut.

1. Desain Awal



Gambar 1 Desain Awal Media

2. Desain Akhir Setelah Validasi.



Gambar 2 Desain Akhir Media

Hasil penilaian dari validasi ahli media menunjukkan hasil 92%. Berdasarkan Kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 81%-100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SIPA sangat baik digunakan.

Hasil penilaian validasi materi menunjukkan hasil 96%. Berdasarkan Kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 81 % - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SIPA sangat baik digunakan.

Hasil dari angket respon guru menunjukkan hasil 84%. Berdasarkan Kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 81%-100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SIPA sangat baik digunakan.

Hasil dari angket respon siswa menunjukkan hasil 94%. Dengan melihat persentase dari Riduwan (2015:15) maka respon siswa termasuk dalam kriteria sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SIPA sangat baik digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengembangan media Flash SIPA pada materi simbol sila-sila Pancasila dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menggunakan software macromedia flash 8 dan peneliti memberi nama media pembelajaran dengan nama media SIPA (Sila pancasila).

Media ini di validasikan kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi sebelum di uji cobakan ke siswa kelas 1 SDN Sukorame 2 Kediri, bahwa dari validasi media menunjukkan persentase 92% dan validasi materi menunjukkan 96% terhadap media pembelajaran SIPA bahwa rata-rata presentase validasi adalah 86% - 100% dimana berdasarkan Riduwan (2015:15) dinyatakan sangat valid dan sangat bagus digunakan. Setelah media pembelajaran dinyatakan valid dan layak digunakan.

Peneliti melakukan uji coba kepraktisan media SIPA kepada guru kelas dan siswa kelas 1 SDN Sukorame 2 Kediri. Respon guru menunjukkan persentase 84% dan respon siswa menunjukkan 94% terhadap media pembelajaran SIPA, bahwa rata-rata presentase kepraktian adalah 86% - 100% dimana berdasarkan Riduwan (2015:15) dinyatakan sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SIPA sangat praktis dan baik digunakan dalam pembelajaran.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash 8* pada materi simbol sila-sila pancasila yang telah dilakukan peneliti memperoleh beberapa saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash 8* harus disempurnakan lagi dari segi penyajian dan tampilan sehingga media pembelajaran yang disajikan menjadi lebih baik dan berkualitas lagi.
2. Pengembangan media lebih lanjut yaitu perlunya pengembangan media untuk keseluruhan materi simbol sila-sila pancasila.
3. Pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *macromedia flash 8* harus memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan dari media ini agar menjadi lebih menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arieso Hadi, Sutopo, 2003. *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta : PT Graha Ilmu
- Ashari, Avisena. 2020, "*Makna 5 Lambang Pancasila, Penjelasan Lengkap Arti Lambang Pancasila dari sila 1 sampai 5*".

<https://bobo.grid.id/amp/082439388/makna-5-lambang-pancasila-penjelasan-lengkap-arti-lambang-pancasila-dari-sila-1-sampai-5?page=all>, diakses pada 20 Januari 2021 Pukul 12:06.

- Awaliyah, Nurul. 2018. Dalam jurnal " *meningkatkan aktivitas belajar sisiwa kelas 4 tema 7 sub tema 1 menggunakan model pembelajaran stadexam couray (kombinasi model student team achievement, example non example dan course review horay) di sdn alalak utara* ". Diakses pada tanggal 2 Januari 2021.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafi. 2017. Dalam jurnal " *konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan* ". Diakses pada tanggal 13 Januari 2021.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Munir, 2013. *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Permana, Yoga. 2011. dalam artikel " *pengertian pendidikan menurut para ahli* " <https://yogapermanawijaya.wordpress.com/>. diakses pada tanggal 20 November 2020.
- Riduwan, (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rizka, Afriyan. 2017. dalam jurnal " *pengembangan media interaktif menggunakan adobe flash pada pembelajaran ppkn materi bangsa sebagai bangsa Indonesia di kelas 3A sekolah dasar* ". Diakses pada tanggal 13 Januari 2021.
- Ryfa, 2020. " *Lambang Pancasila Lengkap Dengan Contoh Penerapan Lima Dasar Negara Indonesia* ".
<https://www.google.com/amp/s/m.kumparan.com/amp/berita-update/lambang-pancasila-lengkap-dengan-contoh-penerapan-lima-dasar-negara-indonesia-1ugYqWYayYw>, diakses pada 25 Juni 2021 Pukul 11:58.
- Safitri, RifkiNovita. 2021, " *Penerapan Sila Pertama Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari di Kalangan Masyarakat* ". <https://jurnalpost.com/penerapan-sila-pertama-pancasila-dalam-kehidupan-sehari-hari-di-kalangan-masyarakat/17712/?amp>, diakses pada 25 Juni 2021 Pukul 12:01.
- Sadiman dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangandan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Soegiti, Ari. 2016. *Pendidikan Pancasila*, Semarang: Unnes Press.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tegeh, Made. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu

Winantaputra, Udin. 2014. *Pembelajaran Pkn di SD*. Banten: Universitas Terbuka

Undang-undang Pendidikan NO.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional