

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PERTOLONGAN DAN TANTANGAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN 09 KOTO BARU**

Wiwik Okta Susilawati<sup>1</sup>, Lika Apreasta<sup>2</sup>, Ririn Aprilia Zurni<sup>3</sup>, Ayu Mustika Sari<sup>4</sup>,  
M. Anggrayni<sup>5</sup>

Email: [Wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id](mailto:Wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id)

<sup>1235</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia,  
Sumatera Barat, Indonesia

<sup>4</sup>STITNU Sakinah Dharmasraya, Sumatera Barat, Indonesia

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu pertolongan dan tantangan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV di SDN 09 Koto Baru. Media ini dirancang menggunakan model 4-D yang mencakup tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Validitas media diuji oleh tiga validator yang mencakup dosen dan praktisi pendidikan, dengan hasil yang sangat valid pada aspek grafis, isi/materi, dan bahasa. Uji praktikalitas menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dengan respon positif 100% dari guru dan siswa. Efektivitas media diuji melalui tes hasil belajar yang menunjukkan tingkat ketuntasan siswa mencapai 89.47%, dengan 17 dari 19 siswa dinyatakan tuntas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan "PERTA" sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

**Kata Kunci: Media Kartu Perta, Model 4-D, Pendidikan Pancasila**

### **Abstract**

*This study aims to develop a learning media in the form of help and challenge cards for the subject of Pancasila Education for fourth-grade students at SDN 09 Koto Baru. This media is designed using the 4-D model, which includes the stages of defining, designing, developing, and disseminating. The validity of the media was tested by three validators, including lecturers and education practitioners, with highly valid results in terms of graphics, content/material, and language. Practicality tests showed that this media is very practical, with a 100% positive response from teachers and students. The effectiveness of the media was tested through learning outcome tests, showing a completion rate of 89.47%, with 17 out of 19 students meeting the criteria. The results of this study indicate that the "PERTA" help and challenge card learning media is highly effective in increasing student motivation and learning outcomes in Pancasila Education.*

**Keywords: Perta Card Media, 4-D Model, Pancasila Education**

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya penting untuk membantu individu mencapai kehidupan yang lebih bermakna dan kebahagiaan, baik secara pribadi maupun kolektif. Untuk meraih tujuan tersebut, pendidikan memerlukan sistem dan sasaran yang terstruktur dengan jelas Zagoto Hemat, (2023). Pendidikan formal, yang dimulai dari sekolah dasar hingga sekolah tinggi, tersedia bagi siswa melalui berbagai metode. Mata pelajaran pada tingkat sekolah dasar yang berkaitan dengan sikap dan kemampuan kewarganegaraan—meliputi pengetahuan, keterampilan, dan karakter—adalah Pendidikan Pancasila. Sebagaimana diungkapkan oleh (Wati & Alhudawi, 2023), pendidikan pancasila adalah mata pelajaran yang membekali siswa dengan arahan untuk menjadi warga negara yang baik, berkarakter, dan bertanggung jawab, serta mampu berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Dalam konteks pendidikan pancasila, guru memerlukan media pembelajaran untuk memperkaya proses pengajaran, membantu siswa untuk paham terhadap materi yang diberikan, serta memberikan mereka kesempatan untuk aktif terlibat selama pembelajaran berlangsung. Karena materi di dalam pembelajaran pendidikan pancasila ini terlalu luas dan banyak sehingga siswa sering kali merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Seperti dijelaskan juga oleh (Nurgiansah, 2021). kegiatan belajar di sekolah biasanya hanya rutinitas sehari-hari. Siswa masuk ke dalam kelas, diikuti oleh gurunya, yang kemudian menyampaikan pelajaran dan menyelesaikannya. Menurut Surata et al., (2020) juga menjelaskan bahwa berbagai elemen yang dapat menyampaikan pesan, atau yang dikenal sebagai bahan pembelajaran, berperan penting dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan minat mereka, dan mendorong keterlibatan dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk memanfaatkan alat ini dalam proses pemecahan masalah.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV serta observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 09 Koto Baru pada Kamis, 2 Februari 2024, dan dari bulan Agustus hingga Desember 2024, kami memperoleh informasi mengenai semua bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru cenderung tidak memanfaatkan berbagai alat bantu, seperti media pembelajaran, dan hanya mengandalkan buku paket dan lembar kerja siswa (LKS). Pada kondisi saat ini, guru perlu memiliki fleksibilitas dalam metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi krusial untuk mendukung proses pendidikan, terutama dalam Pendidikan Pancasila yang mencakup materi yang luas dan kompleks, sehingga media pembelajaran dapat membantu menjaga minat siswa dan menghindari kejenuhan.

Salah satu Guru SDN 09 Koto Baru juga mengatakan bahwa pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dimana materi nya sangat luas, sehingga siswa bosan dan kurang fokus dalam proses pembelajaran dan kurang semangat dalam pembelajaran. Sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan mencoba hal yang baru dalam belajar. Menurut C. F. Putri & Saputra, 2022 juga mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat memudahkan guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

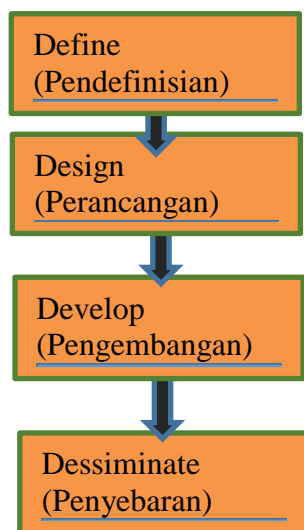
Berdasarkan permasalahan di atas yang berdampak pada kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menjadi penting untuk menarik minat siswa selama proses belajar. Guru perlu menunjukkan kreativitas dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran, serta terus menghadirkan inovasi agar siswa tetap termotivasi dan bersemangat. Media pembelajaran yang belum dikembangkan dapat berpotensi membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik (Susilawati, 2023).

Menurut Ajizah et al.,( 2023) peneliti sebelumnya yang pernah menggunakan media pembelajaran kartu perta dalam proses pembelajaran. Hasil yang sangat layak digunakan baik dari segi

materi maupun media pembelajaran kartu perta dalam proses pembelajaran. Respon dan pemahaman siswa menggunakan media kartu perta dalam proses pembelajaran menunjukkan respon dan pemahaman sangat baik. Media kartu perta menawarkan keuntungan dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Laksana, 2024). Kartu perta ini berbentuk didalamnya terdapat sebuah pertanyaan dan jawaban, kartu tersebut didesain dengan semenarik mungkin dengan menggunakan berbagai macam warna yang cerah sehingga siswa senang menggunakan media kartu perta tersebut, pertanyaan yang diterapkan dalam kartu perta menggunakan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan kemampuan siswa atau materi yang diberikan. Dengan adanya media kartu perta dapat membuat siswa semangat dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## Metode

Menurut Rahmi, Budiman, dan Widyaningrum (2019), penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang dirancang untuk menciptakan produk baru serta menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian ini memanfaatkan data kualitatif dan kuantitatif yang relevan. Model 4-D dibuat pada tahun 1974 oleh S. Thiagarajan pada tahun 1974 digunakan dalam proses pengembangan media. Model ini terdiri dari empat tahap utama: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Model ini diterapkan secara sistematis untuk mengatasi masalah tertentu dan berlandaskan pada teori kasus yang relevan.



Gambar. 1 Tahapan model 4\_D

Pada tahap awal proses pembelajaran, analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi dilakukan untuk menetapkan atau mendefinisikan apa yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Tahap kedua adalah perancangan, di mana modul ajar, media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan "PERTA", dan instrumen validitas, praktikalitas, dan efektifitas dirancang. Tahap ketiga adalah pengembangan, di mana media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan "PERTA" yang valid, praktis, dan efektif dibuat. Selanjutnya, pada tahap penyebaran, atau disseminate, yang dilakukan di kelas IV SDN 15 Koto Baru, penyebaran dilakukan hanya satu sekolah karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya penyebaran yang dilakukan bersifat terbatas yaitu pada satu sekolah

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan studi pengembangan yang dilakukan di SDN 09 Koto Baru, menghasilkan media pembelajaran berupa kartu pertolongan dan tantangan "PERTA" untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD. Produk ini berbentuk kartu deskripsi yang digunakan

dalam proses pembelajaran. Penjelasan hasil penelitian ini mencakup sebagai berikut:

Rancangan media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” telah melalui tahap analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi, sesuai dengan tahap pendefinisian dalam model 4-D Apreasta,( 2023). Peneliti merancang bahan ajar yang mencakup modul ajar, bahan ajar, serta instrumen untuk validasi, praktikalitas, dan efektivitas. Bahan ajar ini disusun dengan mempertimbangkan tiga aspek: grafika, isi/materi, dan bahasa, yang telah divalidasi oleh tiga ahli. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran dalam bentuk kartu pertolongan dan tantangan “PERTA”.

Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah mendasar yang perlu diatasi dalam pengembangan bahan ajar, termasuk evaluasi terhadap bahan ajar yang saat ini digunakan di sekolah dasar. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, bahan ajar yang diperlukan harus mampu membantu siswa lebih fokus dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik (Herdianti et al., 2020). Bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa.

Analisis karakteristik siswa penting dilakukan sebelum merancang media pembelajaran, untuk memahami kemampuan siswa secara mendalam (Apreasta, 2023b) . Penelitian ini adalah studi pengembangan yang dilaksanakan di SDN 09 Koto Baru, dengan hasil berupa media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD. Media ini, berupa kartu deskripsi, dirancang untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Rancangan media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD telah melalui beberapa tahap dalam model 4-D, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Peneliti mengembangkan bahan ajar yang mencakup modul ajar, bahan ajar, serta instrumen untuk validasi, praktikalitas, dan efektivitas. Menurut Riani Johan et al., (2023) Bahan ajar ini disusun dengan memperhatikan tiga aspek utama: grafika, isi/materi, dan bahasa, yang telah divalidasi oleh tiga ahli.

Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dasar yang perlu diatasi dalam pengembangan bahan ajar, termasuk evaluasi terhadap bahan ajar yang digunakan di sekolah. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, bahan ajar yang efektif harus dapat membantu siswa lebih fokus dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa (Apreasta, 2022). Setelah tahap *define*, proses dilanjutkan dengan desain, dimana peneliti merancang media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA”.

## Hasil Penelitian

### 1. Validitas media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA”

Validitas media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” dilakukan pada tahap pengembangan (develop) dimana media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” yang telah peneliti rancang divalidasikan oleh validator yang ahli pada bidangnya. Untuk memperoleh data yang sahih, diperlukan instrumen validasi yang diuji oleh lima validator. Berikut ini adalah tabel yang menampilkan hasil keseluruhan dari validasi media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA”.

**Tabel 1 Hasil Keseluruhan Validasi Media Pembelajaran Kartu Perta**

No	Validator	Keterangan	Hasil	Kategori
1	Muhammad Subhan,M.Pd	Validator kegrafikaan	84%	Sangat valid

2	Gisha Dilova, S.H., M.H	Validator isi/materi	77%	Valid
3	Aprimadedi, M.Pd	Validator bahasa	89%	Sangat valid
4	Riyadi Saputra, M.Pd	Validator modul ajar	88%	Sangat valid
5	Eka Filahanasari, M.Pd	Validator soal	81%	Sangat valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh lima validator, seperti yang tercantum dalam tabel di atas, skor untuk aspek kegrafikaan adalah 84%, sedangkan validator isi/materi mendapatkan 77% dan validator bahasa mendapatkan 89% validator modul ajar 88% dan validator soal 81%. Jadi didapatkan hasil rata-rata 83,3% yang dikatakan sangat valid.

## 2. Praktikalitas media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA”

Data praktikalitas pada uji coba media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD berguna untuk mengetahui tingkat kepraktisan pada media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” data hasil itu dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2 Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Kartu Perta**

No	Praktisi	Skor	Kategori
1	Guru kelas IV	100%	Sangat Praktis
2	Siswa kelas IV	100%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata = 100% + 100% / 2</b>		<b>100%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan angket yang diisi oleh guru dan siswa kelas IV, media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh rata-rata penilaian 100%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

## 3. Efektivitas media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA”

Untuk mengukur efektivitas media tersebut, peneliti melakukan uji efektivitas dengan memberikan 20 soal pilihan ganda kepada siswa, yang mencakup materi tentang gotong royong. Hasil nilai dari uji efektivitas ini menunjukkan bagaimana media pembelajaran tersebut mempengaruhi pemahaman siswa di kelas IV.

**Tabel 3 Hasil Efektifitas Siswa Kelas IV**

No	Nama Siswa	KKTP	Skor	Keterangan
1	Abdiel Nadhif	66	75	Tuntas
2	Al Bimaghfurah	66	100	Tuntas
3	Al Wahab	66	90	Tuntas
4	Aqila Richi Azzahra	66	100	Tuntas
5	Asilia Qutwah	66	100	Tuntas
6	Fila Putri	66	65	Tidak Tuntas
7	Ilham Pratama	66	90	Tuntas
8	Inaya Azmi Athifa	66	95	Tuntas
9	Indah Rizki	66	95	Tuntas
10	Mawadha Fifik Oktayuni	66	95	Tuntas
11	Ozial Febri Pratama	66	85	Tuntas
12	Putri Naysila	66	100	Tuntas
13	Qoshimul Arzaq	66	60	Tidak Tuntas
14	Raditya Rasyidan	66	85	Tuntas
15	Raditya Ulde Ramadhan	66	95	Tuntas
16	Silvia Yeanmee Putri	66	85	Tuntas

17	Shofie Salsabila	66	95	Tuntas
18	Valendro Saputra	66	70	Tuntas
19	Erlangga	66	85	Tuntas

Mengacu pada tabel di atas, hasil belajar siswa terlihat sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) 66, dengan 17 dari 19 siswa memenuhi kriteria tersebut. Dengan demikian, rata-rata efektivitas media adalah 89,47%, yang menempatkan media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan ini dalam kategori sangat praktis.

Pada tahap terakhir, yaitu penyebaran (disseminate), media ini diterapkan di kelas IV SDN 15 Koto Baru. Karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, penyebaran dilakukan di satu sekolah saja dan bersifat terbatas. Dengan uji coba 13 siswa berikut nilai hasil belajar yang dilakukan penyebaran pada kelas IV.

## Pembahasan

### 1. Rancangan media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 09 Koto Baru

#### a. Pendefinisian (*Define*)

Melalui tahap *define*, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi yang akan digunakan.

##### 1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan diperlukan sebelum peneliti melakukan pengembangan sebuah produk dan melakukan wawancara terlebih dahulu kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan apa yang diperlukan. Dari hasil wawancara pada kelas IV SDN 09 Koto Baru dengan jumlah siswa 19 orang yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 Mei 2024 peneliti menemukan fakta bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berupa Kartu Pertolongan Dan Tantangan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu senang dan tertarik dengan pembelajaran pendidikan pancasila?	Tidak, terlalu banyak materi dan catatan yang diberikan.
2	Apakah pelajaran pendidikan pancasila termasuk pelajaran yang sulit di mengerti?	Iya sulit, karena kebanyakan materi dan malas untuk membaca dan memahami.
3	Apakah dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi dengan jelas dan dapat kamu mengerti?	Ada beberapa materi yang jelas dan kebanyakan materi yang kurang dan sulit dimengerti.
4	Apakah dalam proses pembelajaran guru sering menggunakan bahan ajar?	Sering, seperti buku paket dan dibantu LKS untuk penambahan materi sekaligus latihan.
5	Bahan ajar apa saja yang digunakan guru dalam pembelajaran pendidikan pancasila?	Buku paket, LKS dan internet.

- |   |   |   |
|---|---|---|
| 6 | Apakah kamu mengalami kesulitan dengan adanya bahan ajar?                                 | Tidak   |
| 7 | Apakah kamu membutuhkan bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran?        | Butuh karena bisa membuat pembelajaran jadi menyenangkan. |
| 8 | Metode apa yang sering digunakan ketika pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila? | Ceramah dan diskusi.                                      |

Berdasarkan hasil tabel 4 diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam penyampaian materi. Siswa juga senang kalau dalam proses pembelajaran menggunakan sebuah media pembelajaran.

Analisis kebutuhan sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, termasuk menentukan bahan ajar yang tepat untuk siswa (M.Anggrayni, Wiwik Okta Susilawati, 2023). Tujuan dari analisis kebutuhan adalah untuk mengidentifikasi masalah mendasar dalam pengembangan bahan ajar, termasuk evaluasi terhadap bahan ajar yang saat ini digunakan di sekolah dasar. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, bahan ajar yang ideal harus dapat membantu siswa lebih fokus dalam belajar serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Bahan ajar yang dipilih harus sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa.

## 2) Analisis karakteristik siswa

Analisis ini sangat diperlukan sebelum merancang bentuk dari media pembelajaran Pendidikan Pancasila berupa Kartu Pertolongan dan Tantangan. Analisis ini dijadikan panduan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan (Wijayanti et al., 2024). Pada tahap analisis karakteristik ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas IV dan menyesuaikan bahan ajar seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Berikut dapat dilihat pada tabel hasil wawancara guru pada analisis karakteristik siswa sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Wawancara Karakteristik Siswa Kelas IV (Guru)**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Pada saat proses pembelajaran siswa menggunakan bahan ajar apa saja?	Buku paket dan LKS
2	Gaya belajar yang bagaimana disukai oleh siswa dalam proses pembelajaran?	Pembelajaran yang menarik untuk siswa seperti contoh nya menggunakan media pembelajaran yang bisa menarik kefokusn siswa dalam belajar.
3	Apakah menggunakan media pembelajaran siswa semangat dalam belajar?	Iya, karena agar dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan
4	Bahasa yang digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang bagaimana?	Bahasa yang digunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa dan dipahami

5	Bahan ajar apa yang disukai oleh siswa?	Media pembelajaran yang bisa menarik minat siswa untuk belajar.
6	Proses Pembelajaran yang bagaimana disukai oleh siswa?	Belajar sambil bermain itu sangat disukai oleh siswa

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV peneliti perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik agar dapat menyampaikan materi dengan tidak membosankan bagi siswa. Analisis karakteristik siswa diperlukan sebelum merancang media pembelajaran untuk memahami kemampuan siswa. Menurut (Nevi Septiani dan Rara Afiani, 2020) mengetahui karakteristik siswa sangat penting bagi guru karena informasi ini menjadi dasar perumusan strategi pembelajaran. Strategi yang telah dibuat oleh guru, diterapkan melalui metode pembelajaran agar proses pencapaian tujuan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Analisis ini diperlukan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan "PERTA". Hasil analisis karakteristik siswa dilakukan pada kelas IV SDN 09 Koto Baru, berusia 9-10 tahun. (Komara et al., 2022) Kemampuan dalam memahami materi pembelajaran berbeda-beda. Hal ini terlihat saat penulis menyebarkan angket kepada siswa, ada yang mudah memahami materi dengan cepat, ada yang susah dan ada juga yang memerlukan sebuah media atau bahan ajar lainnya untuk membantu proses pembelajaran.

### 3) Analisis Materi

Proses analisis materi dilaksanakan dengan mengetahui dan melakukan identifikasi materi apa yang dipelajari oleh siswa dan modul yang telah sesuai dengan capaian pembelajaran (Sari & Utomo, 2024). Dengan adanya analisis materi ini penulis dapat mengetahui apakah di sekolah tersebut membutuhkan alat bantu seperti media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis materi SDN 09 Koto Baru kelas IV menggunakan kurikulum merdeka dan sangat membutuhkan alat bantu seperti media pembelajaran. Dijelaskan juga menurut (Susilawati, 2023) analisis materi untuk menentukan kebutuhan belajar seperti apa saja yang dibutuhkan oleh siswa.

## b. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran di desain semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Sutrami & Amrullah, 2023). Media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan "PERTA" didesain dengan menarik mulai dari tulisan, warna, dan gambar disesuaikan dengan benar agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan pada media pembelajaran dan membuat siswa menarik menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap perancangan ini juga dijelaskan oleh Susilawati, (2023) tahap perancangan untuk merancang bahan ajar yang akan dikembangkan. Berikut penjelasan tahap perancangan.

### 1. Merancang Modul Ajar

Proses pengembangan media pembelajaran diawali dengan merancang modul ajar. Perancangan modul ajar disusun karena ketika pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran bisa terarah (Agustina & Nugroho, 2024). Selain itu modul juga digunakan untuk menilai bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan. Materi yang digunakan oleh peneliti adalah materi Gotong Royong.

### 2. Merancang produk

Tahap rancangan produk setelah diuji validasi oleh validator media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan.

#### 1) Kartu Pertolongan



Kartu pertolongan didesain dengan beberapa warna, warna yang digunakan pada kartu pertolongan ada 2 sisi yaitu depan dan belakang kartu warna pada depan kartu berwarna pink sedangkan warna dibelakang kartu yaitu warna hijau, ungu, orange, biru, coklat, dan pink. Selanjutnya ada tanda P di depan kartu itu untuk mengetahui kalau kartu itu berupa kartu Pertolongan.

2) Kartu Tantangan

Kartu tantangan didesain dengan beberapa warna, warna yang digunakan pada kartu tantangan ada 2 sisi yaitu depan dan belakang kartu warna pada depan kartu berwarna hijau sedangkan warna dibelakang kartu yaitu warna pink, kuning, orange, biru, coklat, dan pink. Selanjutnya ada tanda T di depan kartu itu untuk mengetahui kalau kartu itu berupa kartu Tantangan.

3) Kartu Petunjuk Guru

Kartu petunjuk penggunaan guru dibuat untuk memudahkan guru untuk mengetahui apa saja fungsi dan cara penggunaan kartu tersebut.

4) Kartu Petunjuk Siswa

Petunjuk penggunaan untuk siswa dibuat untuk memudahkan siswa atau pengguna menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran

5) Kotak kemas kartu pertolongan dan tantangan

Kotak kemas ini digunakan untuk menyimpan kartu pertolongan dan tantangan agar kartu tidak berserakan dan tidak mudah rusak.

**3. Validitas media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 09 Koto Baru**

**a. Hasil Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Tahap pengembangan (*Develop*) tujuannya adalah untuk menghasilkan bahan ajar yang valid, praktis dan efektif (Darniyanti et al., 2021). Pada tahap pengembangan Validasi dilakukan oleh 5 ahli, yaitu ahli media, ahli isi, ahli bahasa, ahli modul ajar dan ahli soal. Hasil validasi oleh ahli sudah terkumpulkan kemudian penulis menghitung skor dari setiap aspek pada produk media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” dengan menggunakan skala likert. Adapun validator ahli dan praktisi media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” dari 3 dosen yaitu 2 dosen FKIP yaitu Bapak Muhammad Subhan, M.Pd dan Bapak Aprimadedi, M. Pd dan 1 dosen FHEB yaitu Ibu Gisha Dilova, S.H., M.H. selain itu praktisi oleh guru SDN 09 Koto Baru yaitu ibu Witri Yurnita, S.Pd selaku wali kelas IV. Untuk kepraktisan media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan yang dikembangkan didapatkan dari respon siswa kelas IV SDN 09 Koto Baru.

**4. Praktikalitas media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 09 Koto Baru**

Pada tahap uji praktikalitas ini untuk menguji praktis nya sebuah produk yang akan dikembangkan menurut (ummu khaira, irda murni, 2023) di tahap praktikalitas mengukur sejauh mana produk dapat diterapkan oleh guru dan siswa. Praktikalitas media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” dievaluasi melalui angket respons guru dan siswa. Uji coba produk menunjukkan bahwa angket respons dari guru kelas IV, Ibu W.Y, memperoleh skor 100%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Uji coba juga melibatkan siswa, yang melalui angket respons siswa mendapatkan skor 100%, menandakan kategori sangat praktis.

**5. Efektivitas media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 09 Koto Baru**

Setelah uji validitas dan praktikalitas, langkah berikutnya adalah menguji efektivitas media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” dengan mengevaluasi hasil belajar siswa kelas IV di SDN 09 Koto Baru. Menurut Susilawati (2023), efektivitas digunakan untuk menilai keberhasilan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil belajar menunjukkan bahwa 17 siswa dinyatakan tuntas dengan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) 66, sementara 2

siswa belum mencapai KKTP 66. Efektivitas media pembelajaran diukur melalui tes yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Berdasarkan uji coba, rata-rata efektivitas media ini adalah 89,47%, yang termasuk dalam kategori sangat efektif, sebagaimana terlihat dari hasil belajar siswa.

### Simpulan (Penutup)

Pengembangan media pembelajaran berupa kartu pertolongan dan tantangan sesuai dengan informasi yang terkumpul pada tahapan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis materi pengujian pertama (validasi), revisi produk awal. Uji lapangan produk terbatas. Validitas telah dievaluasi pada tingkat sekolah dasar kelas empat. Mendapat validasi dari validator ahli kegrafikaan, ahli isi/materi dan ahli bahasa. Dengan hasil menyatakan media yang dihasilkan valid dengan persentase rata-rata 83,33% dan sangat praktis untuk digunakan dengan nilai persentase 100%. Media tersebut diuji cobakan secara terbatas agar siswa dapat memahami materi dengan mudah dan fokus dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan “PERTA” pada materi Negaraku Indonesia dan yang lebih luas lagi agar penelitian ini dapat dilanjutkan.

### Daftar Pustaka

- Agustina, F. L., & Nugroho, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pile Of Cultural Blocks untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Indonesia Kaya Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 601–614. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Ajizah, S. N., Andjariani, E. W., & Dewi, G. K. (2023). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10680–10686. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3320>
- Apreasta, L. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 12138–12145.
- Apreasta, L. (2023a). *JOTE Volume 4 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 541-549 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Analisis Pembentukan Karakter Religius dan Gotong Royong Peserta Didik melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan di SDN 60 / VI. 4, 541–549.*
- Apreasta, L. (2023b). *Pengembangan E-lkpd Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca dan Mermirsa Dalam Kurikulum Merdeka di Kelas IV Sekolah Dasar. 09.*
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). *Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya Development of Comic Media for the Implementation of the Precepts of Regency Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang pengembangan kemampuan dan pembentukan watak serta peradaban bangsa yang. 30(3), 455–462.*
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ular tangga digital pada pembelajaran ips untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8585>
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 012. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>
- M.Anggrayni, Wiwik Okta Susilawati, T. T. (2023). 1, 2, 3. *13(1)*, 51–58.
- Nevi Septiani dan Rara Afiani. (2020). *Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di sdn cikokol 2. 2, 7–17.*
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal*

- Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Putri, C. F., & Saputra, E. R. (2022). Penggunaan Media Poster dalam Pembelajaran PPKn di Kelas Tinggi. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.12807>
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Sari, F. R. K., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 12(1), 109–121.
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>
- Susilawati, W. O. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5, 5933–5942.
- Sutrami, K. F., & Amrullah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Pbl (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 4(1), 97–107. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.922>
- ummu khaira, irda murni, D. (2023). *uji praktikalitas pengembangan modul pembelajaran PKN berbasis pendekatan saintifik di SDN 34 Sungai Limau*. 08, 5682–5688.
- Wati, R., & Alhudawi, U. (2023). PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS PEMBELAJARAN PPKn. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(1), 14–23.
- Wijayanti, R., Waitaby, M., & Utomo, I. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 135–143.
- Zagoto Hemat, D. H. (2023). Analisis peran guru pada proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 85–98.