

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PERMAINAN KUBACA
(SUKU BANGSA CINTA INDONESIA) MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TEAM GAMES TOURNAMENT DI SEKOLAH DASAR**

Nawang Sekar Fadila¹

¹PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

nawangsef@gmail.com

ABSTRACT

Learning Pancasila Education in elementary schools has an important role in the formation of character and morals of elementary school students. However, in reality not all students have an interest in learning Pancasila Education. Low interest in learning Pancasila Education can be caused by several things, one of which is the use of media that is not interesting enough so that students find it difficult to learn Pancasila Education. This development research aims to produce a card game learning media for the Pancasila Education subject on the subject of Indonesian Cultural Diversity and to determine the feasibility of the product from the results of expert validation. This study involved 25 fifth grade students from SD Negeri Harapan Baru 2, Bekasi City. The type of research used is Research and Development (R&D) and uses the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection technique used is a questionnaire. The results of the trial based on media expert validation obtained a value of 85%, included in the very feasible category, 67% of the validation of the Language expert was included in the feasible category and 93% of the validation of the material expert was included in the very feasible category. Then, a one-to-one evaluation trial was conducted involving 3 students and achieved a percentage of 90.9%, including in the very feasible category. And a small group trial and field test evaluation were conducted with an acquisition of 88.6%, which is included in the very feasible category. So it can be concluded that the developed learning media is suitable for use by fifth grade elementary school students.

Keywords: Pancasila education, media development, game cards

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting untuk pembentukan karakter dan moral siswa sekolah dasar. Namun, pada kenyataannya tidak semua peserta didik memiliki minat terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Minat yang rendah terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat disebabkan oleh beberapa hal salah satunya yaitu penggunaan media yang kurang menarik sehingga membuat peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kartu permainan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya Indonesia dan mengetahui kelayakan produk dari hasil validasi para ahli. Pada penelitian ini dilibatkan sebanyak 25 peserta didik kelas V dari SD Negeri Harapan Baru 2 Kota Bekasi. Jenis penelitian yang

digunakan yaitu Research and Development (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket). Hasil uji coba berdasarkan validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 85%, termasuk dalam kategori sangat layak, sebesar 67% dari validasi ahli Bahasa termasuk dalam kategori layak dan sebesar 93% dari validasi ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak. Kemudian, dilakukan uji coba *one to one evaluation* dengan melibatkan 3 peserta didik dan meraih persentase sebesar 90,9% termasuk dalam kategori sangat layak. Serta dilakukan uji coba *small group dan field test evaluation* dengan perolehan sebesar 88,6% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Pendidikan pancasila, pengembangan media, kartu permainan

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi edukatif dengan tujuan membuat peserta didik belajar secara aktif dan mampu mengubah perilaku melalui pengalaman belajar (Haizatul, 2024). Pembelajaran adalah proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar (Astri, 2024). Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dengan berinteraksi secara sadar dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas diri dan mengubah perilaku dari pengalaman

belajar peserta didik. Proses pembelajaran sangat penting dalam menentukan arah masa depan peserta didik. Karena dengan proses pembelajaran dapat tercapai tujuan Pendidikan (Fadiyah, 2020). Pada pembelajaran kurikulum merdeka di sekolah dasar terdapat mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila fokus pada pengembangan diri peserta didik yang berbeda-beda serta berkaitan dengan konteks agama, bahasa, sosial budaya dan suku bangsa. Hal ini bertujuan untuk menciptakan warga negara Indonesia yang berintelektual, cakap serta bermoral sesuai isyarat Pancasila dan UUD 1945 (Aisyah, 2019).

Namun, pada kenyataannya tidak semua peserta didik memiliki minat terhadap pembelajaran Pendidikan

Pancasila. Minat yang rendah terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat disebabkan oleh beberapa hal salah satunya yaitu penggunaan media yang kurang menarik sehingga membuat peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Daniatur, 2023). Selain itu, guru seringkali masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan guru lebih mendominasi dalam pembelajaran di kelas. Hal ini membuat peserta didik merasa pembelajaran yang dilakukan menjadi tidak menyenangkan dan membosankan sehingga peserta didik mudah kehilangan konsentrasinya dalam belajar (Tasrif, 2023).

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Harapan Baru II Bekasi Utara, didapati hasil bahwa saat pembelajaran berlangsung sebagian besar peserta didik kurang memperhatikan guru di depan kelas dengan metode ceramah yang sangat lama. Seringkali peserta didik terlihat sering mengobrol dengan teman sebangkunya dan keluar kelas beramai-ramai secara terus menerus. Kemudian terdapat permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik

dalam pelajaran Pendidikan Pancasila yang diketahui melalui wawancara kepada guru kelas V, menyatakan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami pelajaran Pendidikan Pancasila. Terlihat pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik bingung karena banyaknya teori sehingga tidak tuntas dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Peserta didik sering terlihat tidak antusias dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas sehingga banyak peserta didik yang mendapatkan hasil belajar tergolong rendah. Dari hasil angket yang dilakukan oleh peserta didik kelas V SDN Harapan Baru II didapati hasil bahwa 88% peserta didik di kelas V memiliki minat yang kurang terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila. Kemudian sebanyak 56% peserta didik menyatakan kurang tertarik dan sebanyak 28% peserta didik menyatakan tidak tertarik pada media pembelajaran yang telah digunakan pada proses pembelajaran. Kemudian, didapati persentase 80% peserta didik kelas V membutuhkan media pembelajaran dalam bentuk kartu permainan dan 88% menyatakan membutuhkan metode pembelajaran dalam bentuk

permainan tim dalam proses pembelajaran.

Minat belajar peserta didik yang kurang dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dapat diatasi dengan variasi model pembelajaran dalam kelas salah satunya menggunakan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang strategis dalam berlangsungnya sebuah proses pembelajaran (Pagarra, 2022). Guru dapat membantu peserta didik untuk memperkaya wawasan dan kecakapannya melalui media pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dapat merangsang minat belajar peserta didik sehingga mudah memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajari terutama dalam pendidikan yang bersifat formal di sekolah dasar (Rizki, 2023). Dengan ini, media pembelajaran tentu akan membantu peserta didik untuk mempelajari pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia menjadi lebih mudah. Berbagai macam jenis media pembelajaran sesuai fungsi dan kebutuhannya sudah banyak dikembangkan pada saat ini. Pada penelitian ini media pembelajaran yang akan

dikembangkan ialah media pembelajaran berbentuk kartu permainan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Suku Bangsa. Media pembelajaran kartu permainan yang dikembangkan ialah sebuah kartu permainan bergambar yang dapat digunakan dalam permainan berkelompok. Kartu permainan bergambar merupakan sebuah media pembelajaran berjenis visual yang dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami pelajaran karena wujudnya yang kongkret, lebih realistis, harganya tergolong murah dan efektif mudah digunakan dimana saja. Kartu permainan ini memiliki keunggulan yaitu memiliki daya tarik jumlah poin dalam tiap tema kartu dan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* yang akan membuat peserta didik belajar secara aktif sehingga dapat membuat suasana menyenangkan dalam permainan kelompok.

Hal ini seperti yang disebutkan oleh Novita Dwi Lestari, dkk media kartu permainan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik sehingga membuat hasil belajar peserta didik meningkat. Berdasarkan hasil uji normal gain di kelas eksperimen

dengan hasil 25 peserta didik dengan persentase 81% dan 6 peserta didik dengan persentase 19%. Kemudian pada kelas kontrol terdapat 22 peserta didik dengan persentase 71% dalam kategori sedang dan 9 peserta didik dengan persentase 29% dalam kategori tinggi. Didukung oleh hasil perolehan skor tiap butir soal terdapat selisih yaitu 329 untuk kelas eksperimen dan 245 untuk kelas control (Novita, 2023). Kemudian, penelitian oleh Amanda Nurul Fauzyah, dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Kapten SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian dari validasi ahli materi sebesar 93,18% dan Validasi ahli media sebesar 85,42% sehingga media kapten subasa dianggap valid. Persentase ketuntasan belajar dan kuesioner mendapatkan nilai 93,3% yang menyimpulkan bahwa media kapten subasa efektif (Amanda, 2023).

Dari beberapa penjelasan tersebut untuk menindaklanjuti permasalahan yang ada, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sebelumnya hanya berfokus

pada buku cetak dan *powerpoint* menjadi media menarik yaitu Kartu Permainan KUBACA (Suku Bangsa Cinta Indonesia) memiliki 3 jenis kartu yang sudah dikelompokkan berdasarkan tema nya yaitu kartu cinta dan kartu indonesia dengan tema seputar pakaian adat, alat musik daerah, makanan dan minuman khas daerah, rumah daerah, tarian daerah, dan senjata tradisional daerah serta pada kartu kubaca yang berisi tantangan tim dengan tema bahasa daerah. Sehingga dapat dimainkan dalam sesi games dan turnamen yang bertujuan dengan adanya variasi media pembelajaran dan model pembelajaran ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Maka dari itu, peneliti akan melakukan pengembangan Media Pembelajaran Kartu Permainan KUBACA materi Suku Bangsa Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk peserta didik kelas V SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ialah *Research and Development*. Menurut Fayrus (2022), metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian ini dipilih dengan tujuan menciptakan suatu produk yang layak sehingga dapat berfungsi di masyarakat luas.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan yaitu ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dengan dasar pertimbangan bahwa model pengembangan ini sistematis dan berlandaskan pada teori desain pembelajaran untuk upaya pemecah masalah. Model pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan meliputi fase analisis, fase perencanaan, fase pengembangan, fase implementasi dan fase evaluasi. Berikut ini merupakan gambar tahapan dari model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan memiliki 5 fase proses pengembangan yaitu: a) *analyze*; b) *design*; c) *development*; d) *implementation*; e) *evaluation*. Model pengembangan ADDIE dipilih karena direkomendasikan untuk pengembangan media pembelajaran.

Produk yang dikembangkan akan diuji validitasnya oleh para ahli dan dilakukan uji coba produk kepada siswa sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner. Kemudian, penelitian ini menggunakan Teknik analisis data *skala likert*. Data yang akan diperoleh dari uji validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan angket dalam *one to one evaluation* serta *small group and field test evaluation* kepada peserta didik kelas V SDN Harapan Baru II Kota Bekasi yang akan dianalisis kevalidannya dengan persentase. Sehingga untuk mendapatkan nilai kelayakan suatu produk harus mendapatkan skor presentase minimal 61% dengan arti apabila skor yang didapat berada dibawah 61% maka produk yang dikembangkan harus melakukan revisi terlebih dahulu karena produk yang dikembangkan termasuk tidak layak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran kartu permainan KUBACA (Suku Bangsa Cinta Indonesia) melalui model pembelajaran *team games*

tournament pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman budaya Indonesia kelas V sekolah dasar. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan) dan *evaluation* (evaluasi)

Analyze (analisis)

Dalam melakukan penelitian pengembangan diperlukan analisis sebagai tahap awal. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini ialah analisis masalah untuk menentukan permasalahan yang ada di sekolah dan analisis kebutuhan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik.

1. Analisis masalah

Pada analisis masalah dilakukan kegiatan observasi sehingga ditemukan fakta bahwa saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila terlihat kurangnya interaksi yang terjadi antara peserta didik. Pembelajaran yang berlangsung jarang melibatkan peserta didik secara aktif dalam prosesnya. Saat wawancara dengan guru kelas V SD didapati hasil bahwa saat pembelajaran Pendidikan

pancasila jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran dikelas. Hal ini dikarenakan terbatasnya akses dan dukungan teknologi di sekolah. Dengan begitu fokus penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran fisik berupa kartu permainan yang dapat meningkatkan interaksi dan minat peserta didik sesuai dengan situasi sekolah yang ada.

2. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyebaran angket kepada 25 peserta didik kelas V di SDN Harapan Baru II, Kota Bekasi untuk mengetahui kebutuhan saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tersebut. Hasil dari angket yang disebar kepada peserta didik bahwa dibutuhkannya media pembelajaran berbentuk kartu permainan, hal ini menjadi tujuan dalam pengembangan kartu permainan KUBACA dengan melalui model pembelajaran *team games tournament* sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Perancangan (Design)

Pada tahap ini mulai dilakukan perancangan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan analisis masalah dan analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Dari hasil analisis tersebut, ditemukan fakta bahwa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kesulitan memahami materi “Keragaman Budaya Indonesia”. Maka fokus materi yang akan dibahas adalah suku bangsa di Indonesia meliputi pakaian adat daerah, rumah adat daerah, makanan minuman khas daerah, alat musik daerah, bahasa daerah, tarian daerah dan senjata tradisional khas daerah. Selain itu, perancangan kartu permainan akan dilakukan berdasarkan analisis capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran kelas V sekolah dasar.

Kemudian, pada tahap ini akan dilakukan perancangan sketsa dan layout kartu permainan berdasarkan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pemilihan warna akan dibuat untuk menarik minat belajar peserta didik. Perancangan konsep permainan KUBACA seperti aturan main dan

menentukan suku bangsa yang akan ditampilkan dalam kartu KUBACA; desain rancangan kartu permainan KUBACA menggunakan aplikasi canva premium di laptop; dan membuat petunjuk teknis pelaksanaan permainan.



Gambar 1. Desain Kartu Permainan Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, produk yang sedang dikembangkan akan dibuat dan dicetak. Dalam fase pengembangan ini media pembelajaran kartu permainan KUBACA dilakukan dalam 3 tahapan yang diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Pra Produksi

Sebelum memproduksi kartu permainan KUBACA perlu disiapkan diagram alir untuk konsep pengembangan kartu permainan dengan sesi permainan dan sesi turnamen, menyiapkan canva premium di laptop untuk medesain komponen kartu KUBACA, selanjutnya menyiapkan komponen konten untuk isi dari

kartu KUBACA, dan menghubungi tempat kerjasama jasa percetakan untuk memproduksi kartu permainan KUBACA.

b. Tahap Produksi

Saat memproduksi kartu KUBACA, langkah awal yang dilakukan ialah memastikan bahwa kartu permainan KUBACA yang akan di produksi sudah sesuai dari isi konten materi, petunjuk teknis permainan dan ukuran kartu permainan. Media pembelajaran kartu permainan akan dicetak dengan ukuran 6 x 9 cm dengan kertas art cartoon dan finishing glossy. Kartu permainan berjumlah 56 kartu dengan rincian 6 kartu pedoman permainan berwarna hijau, 10 kartu KUBACA berwarna kuning, 20 kartu cinta berwarna merah muda dan 20 kartu Indonesia berwarna biru. Kemudian setelah memastikan semua sudah sesuai dengan standar yang akan dicetak maka kartu permainan KUBACA dicetak menjadi kartu fisik sehingga siap digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. Hasil Produk

c. Tahap Pasca Produksi

Saat proses pencetakan kartu telah selesai, pada tahap pasca produksi dilakukan pengecekan kartu permainan KUBACA yang sudah dicetak berupa pengecekan kesesuaian warna, ukuran, ilustrasi gambar dan kesesuaian isi konten materi. Kemudian kartu permainan KUBACA yang telah selesai dicetak dilakukan uji coba produk oleh *expert judgement* tiga orang ahli untuk melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan yaitu, kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk di uji coba kelayakannya. Validasi yang dilakukan menggunakan teknik kuesioner dengan hasil validasi para ahli tersebut digunakan untuk memperbaiki produk oleh peneliti.

Validasi dan Revisi Ahli Media

Tabel 1 Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	kriteria
--------------	-------------------	-----------------

Visual	86%	Sangat layak
Tipografi	80%	Sangat layak
Penggunaan	85%	Sangat layak
Kualitas	80%	Sangat layak
Penerapan <i>Team games</i> <i>Tournament</i>	90%	Sangat layak
Persentase Keseluruhan	85%	
Kriteria		Sangat layak

Berdasarkan tabel 1. Validasi ahli media yang dilakukan memperoleh persentase sebesar 85% dan termasuk dalam kriteria “Sangat layak” namun dengan syarat dilakukan revisi dari ahli media. Adapun hasil revisi disajikan berikut ini.

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
Warna dasar pada bagian kartu diganti menjadi warna yang cerah dengan tujuan untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar	



Pada kartu permainan KUBACA berwarna hijau yaitu bagian pedoman kartu ditambahkan tujuan pembelajaran secara umum

Gambar 3. Hasil revisi ahli media

Validasi dan Revisi Ahli Materi

Tabel 2 Validasi ahli materi

Aspek	Persentase	kriteria
Penyajian materi	93%	Sangat layak
Isi materi	93%	Sangat layak
Pencapaian materi	90%	Sangat layak
Ketertarikan dan keterlibatan peserta didik	100%	Sangat layak
Persentase Keseluruhan	93%	
Kriteria		Sangat layak

Berdasarkan tabel 2. Validasi ahli materi yang dilakukan memperoleh persentase sebesar 93% dan termasuk dalam kriteria “Sangat layak” namun dengan syarat dilakukan revisi dari ahli materi.

Adapun hasil revisi disajikan berikut ini.

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p>Kalimat tanya Iraha maneh balik? Kapan kamu pulang? Iraha maneh dahar ? Kapan kamu makan? Ucapkan kalimat tanya diatas bersama kelompokmu dan sebutkan suku bangsa yang menggunakan bahasa tersebut!</p>	 <p>Kalimat tanya Iraha anjen balik? Kapan kamu pulang? Iraha anjen tuang ? Kapan kamu makan? Ucapkan kalimat tanya di atas bersama kelompokmu dan sebutkan suku bangsa yang menggunakan bahasa tersebut!</p>
<p>Memperbaiki pemilihan bahasa daerah dalam kartu KUBACA yang semula menggunakan bahasa sunda kasar menjadi bahasa sunda halus</p>	

Gambar 4. Revisi ahli materi

Validasi dan Revisi Ahli Bahasa

Tabel 3 Validasi ahli bahasa

Aspek	Persentase	kriteria
Gaya bahasa	66,6%	Layak
Struktur kalimat	65%	Layak
Penyajian bahasa	80%	Layak
Persentase Keseluruhan		67%
Kriteria		Layak

Berdasarkan tabel 3. Validasi ahli bahasa yang dilakukan memperoleh persentase sebesar 67% dan termasuk dalam kriteria “Layak” namun dengan syarat dilakukan revisi dari ahli bahasa. Adapun hasil revisi disajikan berikut ini.

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p>Rumah Badak Heuay Sebutkan asal suku bangsa dari rumah adat tersebut!</p>	 <p>Rumah Badak Heuay Sebutkan asal suku bangsa dari rumah adat di atas!</p>
<p>Memperbaiki pemilihan kalimat yang digunakan pada beberapa kartu dan memperbaiki huruf kapital yang digunakan</p>	

Gambar 5. Revisi ahli bahasa

Uji coba perorangan

Uji coba perorangan dilakukan kepada 3 orang peserta didik kelas V di SDN Harapan Baru II Kota Bekasi. Sebelum pengisian angket, peserta didik diberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai produk media pembelajaran kartu permainan melalui model *team games tournament*. Selanjutnya, peserta didik dapat memberikan penilaian untuk menilai kartu permainan berdasarkan aspek uji coba perorangan yang telah diberikan.

Tabel 4 uji coba perorangan

Aspek	Persentase	kriteria
Bahasa	82%	Sangat layak
Tampilan	94%	Sangat layak

Persentase Keseluruhan	90,9%
Kriteria	Sangat layak

Berdasarkan tabel 4 Uji coba perorangan yang telah dilakukan memperoleh persentase sebesar 90,9% dan termasuk dalam kriteria "Sangat layak". Maka dari itu peserta didik menilai bahwa produk kartu permainan melalui model team games tournament pada materi keberagaman budaya Indonesia sangat layak untuk menunjang proses pembelajaran pada kelas V sekolah dasar. Berikut ini merupakan dokumentasi uji perorangan.



Gambar 6. Uji coba perorangan

Uji coba *small group* dan *field test evaluation*

Uji coba *small group* dan *field test evaluation* dilakukan kepada 25 orang peserta didik kelas V di SDN Harapan Baru II Kota Bekasi. Sebelum

pengisian angket, peserta didik bersama pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila mengimplementasikan kartu permainan dengan berkelompok. Kemudian setelah bersama mengimplementasikan media pembelajaran kartu permainan, peserta didik mengisi kuesioner untuk menilai kelayakan dari kartu permainan yang sudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Tabel 5 uji *small group* dan *field test evaluation*

Aspek	Persentase	kriteria
Bahasa	82%	Sangat layak
Tampilan	94%	Sangat layak
Pengoperasian	92,8%	Sangat layak
<i>Team Games Tournament</i>	89%	Sangat layak
Keberagaman Budaya	94%	Sangat layak
Persentase Keseluruhan	88,6%	
Kriteria		Sangat layak

Berdasarkan tabel 5 Uji *small group* dan *field test evaluation* yang telah dilakukan memperoleh persentase sebesar 88,6% dan termasuk dalam kriteria "Sangat layak". Maka dari itu

peserta didik menilai bahwa produk kartu permainan melalui model *team games tournament* yang telah diterapkan pada materi keberagaman budaya Indonesia sangat layak untuk menunjang proses pembelajaran pada kelas V sekolah dasar. Berikut ini merupakan dokumentasi uji *small group* dan *field test evaluation*.



Gambar 7. Uji small group dan field test evaluation

Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan akan diterapkan pemakaiannya. Namun, pada penelitian pengembangan ini, tidak akan sampai pada tahap implementasi dan terbatas hanya pada uji kelayakan produk yang dikembangkan.

Evaluasi (*Evaluation*)

Fase evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan suatu produk. Tahap ini memiliki tujuan untuk mengetahui suatu kelayakan dari produk yang sedang dikembangkan. Kemudian mengetahui respons dari peserta didik

terhadap kartu permainan KUBACA yang dikembangkan. Fase evaluasi akan dilakukan di semua tahapan, evaluasi dilakukan terus menerus sehingga dapat berkelanjutan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran KUBACA (suku bangsa cinta Indonesia) melalui model pembelajaran *team games tournament* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia kelas V Sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kartu permainan KUBACA yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu a) tahap *analyze (analisis)* dengan melakukan analisis masalah untuk menentukan permasalahan yang tersedia dan analisis kebutuhan pada peserta didik untuk menyesuaikan kebutuhan peserta didik b) tahap *design (perancangan)* yaitu merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi canva premium untuk seluruh bagian kartu; c) *development (pengembangan)* yaitu mencetak media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap

sebelumnya dan divalidasi dengan uji validitas oleh ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media kemudian dilakukan revisi sesuai kritik dan saran dari para ahli kemudian akan dilanjutkan uji coba kepada peserta didik; d) *implementation (penerapan)* pada penelitian pengembangan ini, tidak akan sampai pada tahap implementasi dan terbatas hanya pada uji kelayakan produk yang dikembangkan; e) *evaluation (evaluasi)* tahap ini akan dilakukan di semua tahapan, evaluasi dilakukan terus menerus sehingga dapat berkelanjutan.

Hasil akhir dari penilaian para ahli untuk produk media pembelajaran kartu permainan KUBACA (suku bangsa cinta Indonesia) melalui model pembelajaran team games tournament pada pembelajaran pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia kelas V sekolah dasar mendapatkan persentase sebesar 93% dari ahli materi yang termasuk dalam kategori sangat layak, mendapatkan persentase sebesar 85% dari ahli media yang termasuk dalam kategori sangat layak dan mendapatkan persentase sebesar 67% dari ahli

Bahasa yang termasuk dalam kategori layak.

Adapun hasil akhir dari uji coba kepada peserta didik kelas V SDN Harapan Baru II Kota Bekasi melalui one to one evaluation mendapatkan persentase sebesar 90,9% yang termasuk dalam kategori sangat layak kemudian berdasarkan hasil small group and field test evaluation mendapatkan persentase sebesar 88,6% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, N.,F., & Hendrik, P., (2023). Pengembangan Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 42-54
- Astri., Sarmila & Gusmaneli A., (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(3), 175
- Aisyah Anggraeni., (2019). Urgensi Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran PKn SD Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal PPKn & Hukum*, 14 (2), 32
- Daniatur, Rahmawati & Rizki., (Pemanfaatan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02.

- Jurnal Ilmiah PGSD FKIP
Universitas Mandiri, 9(5), 1812
- Fadiyah, Lisa & Indah., (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 158
- Fayrus & Abadi Slamet (2022) Model Penelitian Pengembangan (RnD). Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
- Haizatul & Rahmat., (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466
- Novita, Yusuf & Elan., (2018). Pengaruh Media Kartu Permainan Uno Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Membandingkan Pecahan Sederhana. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah*, 5(2), 193-203
- Pagarra & Syawaludin (2022) Media Pembelajaran. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Rizki (2023) Pemanfaatan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 1812
- Tasrif & Nurwafiqah (2023) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas I Melalui Ice Breaking di SDN 36 Biring Ere. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 53-58