

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIPAURANGI 3D PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN  
SELF-EFFICACY DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA  
KELAS IV SDI GUNUNG SARI BARU  
KOTA MAKASSAR**

**DEVELOPMENT OF SIPAURANGI 3D LEARNING MEDIA IN PANCASILA  
EDUCATION SUBJECTS TO IMPROVE SELF-EFFICACY AND  
COGNITIVE LEARNING OUTCOMES FOR CLASS IV  
STUDENTS AT SDI GUNUNG SARI BARU  
MAKASSAR CITY**



**TESIS**

Oleh:

**SALSABILLA NURZAKINAH. A**

**Nomor Induk Mahasiswa: 105061103722**

**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
MAKASSAR  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIPAURANGI 3D PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK  
MENINGKATKAN *SELF-EFFICACY* DAN HASIL  
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV  
SDI GUNUNG SARI BARU  
KOTA MAKASSAR**

**TESIS**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi  
Magister Pendidikan Dasar

Disusun dan Diajukan oleh

**SALSABILLA NURZAKINAH. A**  
Nomor Induk Mahasiswa: 105061103722

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
MAKASSAR  
2024**

**TESIS**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIPAURANGI 3D PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK  
MENINGKATKAN SELF-EFFICACY DAN HASIL  
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV  
SDI GUNUNG SARI BARU  
KOTA MAKASSAR**

Yang Disusun dan Diajukan oleh

**SALSABILLA NURZAKINAH. A**

**Nomor Induk Mahasiswa: 105061103722**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis

Pada tanggal 25 Maret 2024

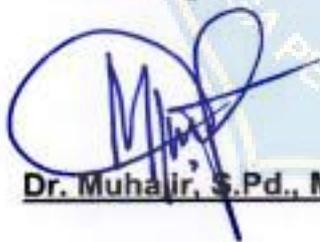
Menyetujui Komisi Pembimbing

**Menyetujui**

**Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II



**Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd.**



**Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd.**

**Mengetahui**

Direktur Program Pascasarjana  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi  
Magister Pendidikan Dasar



**Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd.**  
NBM. 613 949



**Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.**  
NBM. 955 732

## HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D  
Pada Mata Pelajaran pendidikan Pancasila Untuk  
Meningkatkan *Self-Efficacy* Dan Hasil Belajar Kognitif  
Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar.

Nama Mahasiswa : Salsabilla Nurzakinah. A

NIM : 105061103722

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal  
25 Maret 2024 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) pada Program  
Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 25 Maret 2024

Tim Penguji

Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd.  
(Pimpinan / Penguji)

Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd.  
(Pembimbing I / Penguji)

Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd.  
(Pembimbing II / Penguji)

Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Si.  
(Penguji)

Dr. Andi Sugiati, M.Pd.  
(Penguji)



## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

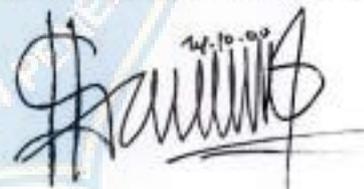
Nama : Salsabilla Nurzakinah. A

NIM : 105061103722

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 25 Maret 2024

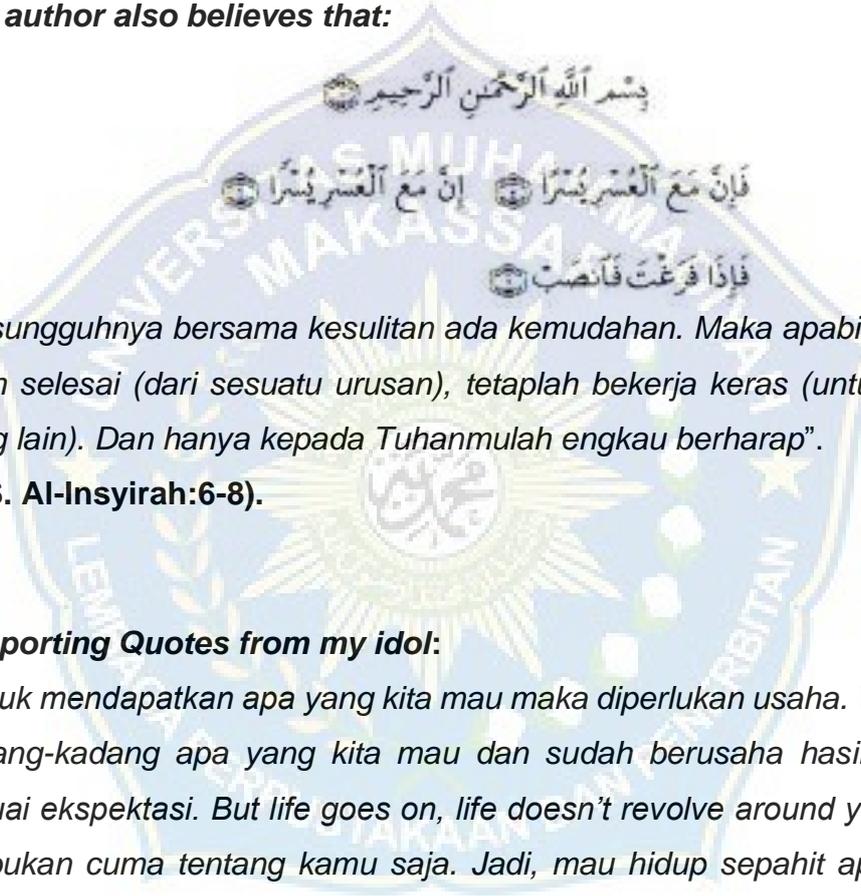


Salsabilla Nurzakinah. A

## MOTTO

***“To be the best, still do the best”.***  
**(Salsabilla Nurzakinah. A)**

***The author also believes that:***



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ  
فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ

*“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”.*

**(Q.S. Al-Insyirah:6-8).**

***Supporting Quotes from my idol:***

*“Untuk mendapatkan apa yang kita mau maka diperlukan usaha. Walaupun kadang-kadang apa yang kita mau dan sudah berusaha hasilnya tidak sesuai ekspektasi. But life goes on, life doesn't revolve around you. Hidup itu bukan cuma tentang kamu saja. Jadi, mau hidup sepahit apapun itu, hidup saja dan cari kesenangan didalamnya”.*

**(Iqbaal Dhiafakhri Ramadhan, B.MC.)**

***This thesis is dedicated my beloved parents,  
my almamater, my life partner, my mentor,  
as well as friends and colleagues who  
always pray for and love me.***

## ABSTRAK

**Salsabilla Nurzakinah. A, 2024.** Pengembangan Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D Pada Mata Pelajaran pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar. Dibimbing Oleh Muhajir dan Jamaluddin Arifin.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Sipaurangi* 3D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE oleh Branch meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran, lembar observasi *self-efficacy*, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu Pertama, kevalidan media pembelajaran *sipaurangi* 3D berdasarkan ahli materi yaitu 96,42% sedangkan ahli media yaitu 96,71% termasuk kategori sangat valid. Kedua, kepraktisan media pembelajaran *sipaurangi* 3D berdasarkan angket respon guru dan siswa memperoleh nilai persentase masing-masing 100% kategori sangat praktis, serta observasi keterlaksanaan media pembelajaran memperoleh nilai 97,5%. Ketiga, keefektifan media pembelajaran *sipaurangi* 3D pada hasil belajar kognitif dan hasil observasi *self-efficacy* berdasarkan uji paired samples test diperoleh signifikan alfa lebih kecil dari 0,05 sehingga media dinyatakan efektif. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya dalam meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

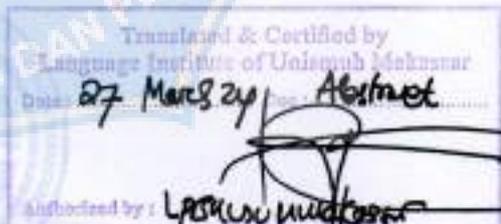
**Kata Kunci:** Media *Sipaurangi* 3D, *Self-Efficacy*, Hasil Belajar Kognitif.

## ABSTRACT

**Salsabilla Nurzakinah. A, 2024.** Development of *Sipaurangi* 3D Learning Media in Pancasila Education Subjects to Improve Self-Efficacy and Cognitive Learning Outcomes for Class IV Students at SDI Gunung Sari Baru, Makassar City. Supervised by Muhajir and Jamaluddin Arifin.

This research was development research which aims to produce 3D *Sipaurangi* learning media in Pancasila Education subject to improve self-efficacy and cognitive learning outcomes for class IV students at SDI Gunung Sari Baru, Makassar City. The development model used refers to the ADDIE model by Branch, including Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The instruments used were media expert and material expert validation sheets, teacher and students' response questionnaires, learning media implementation observation sheets, self-efficacy observation sheets, learning outcomes tests, and documentation. The results of this research are: First, the validity of the *Sipaurangi* 3D learning media based on material experts was 96.42%, while media experts, namely 96.71%, are in the very valid category. Second, the practicality of the *Sipaurangi* 3D learning media based on teacher and student response questionnaires received a percentage score of 100% in the very practical category, and observations of the implementation of the learning media obtained a score of 97.5%. Third, the effectiveness of *Sipaurangi* 3D learning media on cognitive learning outcomes and self-efficacy observation results based on the paired samples test obtained a significant alpha smaller than 0.05 so that the media was declared effective. So, this research can be a reference for future researchers in improving students' self-efficacy and learning outcomes in Pancasila Education subjects in elementary schools.

**Keywords:** *Sipaurangi* 3D Media, Self-Efficacy, Cognitive Learning Results.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D Pada Mata Pelajaran pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi strata dua untuk mencapai gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada program studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Muhammad Anwar dan Sitti Nurwani merupakan kedua orang tua yang telah membesarkan, mendidik, memberikan semangat, membiayai, serta berkorban begitu banyak sehingga peneliti dapat berkuliah dan mengejar cita-cita yang sangat diimpikan. Terima kasih juga kepada saudara-saudaraku yaitu Muhammad Asrial Anwar, Muhammad Hafiz Anwar, dan Muhammad Roihan Anwar yang telah mendoakan dan mendukung peneliti selama perkuliahan dan penyelesaian tesis ini.
2. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

3. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan kemudahan, arahan, dan bimbingan dalam penyelesaian tesis ini.
5. Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd. Pembimbing 1 dan Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd. sebagai Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan petunjuk, arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam penyusunan tesis ini.
6. Dr. Hj. Rosleny, B., M. Si. Penguji 1 dan Dr. Andi Sugiati, M.Pd. Penguji 2 yang telah memberikan masukan untuk perbaikan demi penyempurnaan tesis ini.
7. Dr. Ma'ruf, S. Pd., M.Pd. Validator 1 dan Dr. Andi Sugiati, M.Pd. sebagai Validator 2 yang telah memberikan masukan dan arahan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan beserta instrumen penelitian yang telah digunakan oleh peneliti dilapangan.
8. Adi Gifan, S.Pd., Gr. yang telah menjadi pasangan terbaik peneliti karna selalu menemani, kebersamaai, serta membantu peneliti untuk terus bersemangat dalam menyelesaikan tesis ini.
9. Dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan yang begitu bermanfaat kepada peneliti selama proses perkuliahan dikampus tercinta.

10. Dr. Muhammad Muzaini, M.Pd. Ketua Pusat Publikasi dan Verifikasi KTI yang telah memberikan arahan kepada peneliti untuk proses pengajuan validasi instrumen penelitian hingga penerbitan artikel.
11. Pegawai/Tata Usaha Program Pascasarjana Universitas Muhamadiyah, atas segala perhatian serta pelayanan yang begitu baik terhadap persuratan dan administrasi dalam penyusunan tesis ini.
12. Erpin Rahayu, S.Pd., M.Pd. merupakan Kepala Sekolah SDI Gunung Sari Baru beserta para guru dan staff yang telah memberikan izin melaksanakan dan membantu penelitian ini.
13. Nurfadila MY, S.Pd., M.Pd. Gr. sebagai kakak mentor 24/7 yang tidak bosan merespon, memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti untuk menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya.
14. Andi Aswani bagaikan sosok dosen pembimbing 3 yang membantu mengarahkan peneliti dalam pengolahan data hasil penelitian. Annisa Nur Insani, Sitti Rahma, Nurhudayana Ridwan, Herlina, Asyifah Yahya, Zulrifqa Rofiqah Ali, serta seluruh teman kelas D dikdas angkatan 2022 yang hebat penuh kasih dan cinta memberikan peneliti warna dalam menjalani kehidupan kuliah sebagai mahasiswa magister di Unismuh.
15. Fathiyah Indah, S.Pd., Gr. Finka Sari Ramdayani, S.Pd., Gr., Muhammad Nur, S.Pd., Gr. Muhammad Sanul, S.Pd, Gr. Nur Ilmi Amalia, S.Pd., Gr. sebagai sahabat rasa saudara yang selalu berbagi kisah dan keluh serta bahagia dalam ruang dan waktu saat peneliti berada disemester 1 dan 2 hingga saat ini.

16. Iqbaal Dhiafakhri Ramadhan, B.MC. pemilik akun Instagram @iqbaal.e dikenal sebagai penyanyi, aktor, dan juga sebagai produser film yang akan rilis ditahun 2024. Sejak 2011 hingga saat ini telah menjadi sosok yang peneliti sangat idolakan, menjadi penyemangat melalui karya-karya hebatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan ini.
17. Sahabat grup Cf start, Salifasa, Akhdan, dan seluruh orang yang mengenal penulis. Terimakasih telah memberikan pengalaman hidup dengan berbagai dinamika yang begitu manis.

Atas bantuan dari berbagai pihak, peneliti hanya dapat memanjatkan doa semoga segala bantuan yang telah diberikan bernilai ibadah serta mendapatkan pahala. Peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan tesis ini, sehingga peneliti yang juga penulis tesis ini mengharapkan adanya saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat sebagai bentuk kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Terimakasih atas segala yang hadir dan memberikan pengalaman yang berharga kepada penulis untuk tetap menjadi kuat.

Makassar, 25 Maret 2024

Penulis

**Salsabilla Nurzakinah. A**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TESIS</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
F. Definisi Istilah/Operasional.....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
A. Kajian Teori.....	12
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	41
C. Kerangka Pikir Konseptual.....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>46</b>
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	47
C. Desain Model Penelitian dan Pengembangan (R & D).....	48
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (R & D).....	49
E. Uji Coba Produk.....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>60</b>
A. Hasil Penelitian.....	60
B. Pembahasan.....	112
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>137</b>
A. Simpulan.....	137
B. Saran.....	139
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>141</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>243</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Pikir Penelitian .....	45
Gambar 3.1	Model ADDIE Menurut (Branch, 2009) .....	48
Gambar 3.2	Prosedur Pengembangan Media <i>Sipaurangi</i> 3D .....	50
Gambar 4.1	Desain Tampilan Luar Media Pembelajaran <i>Sipaurangi</i> 3D.....	95
Gambar 4.2	Desain Tampilan Dalam Media Pembelajaran <i>Sipaurangi</i> 3D.....	97
Gambar 4.3	Desain Buku Saku Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran <i>Sipaurangi</i> 3D.....	99
Gambar 4.4	Desain Materi <i>Games Magnet</i> Koin.....	100
Gambar 4.5	Desain Materi <i>Games Puzzle</i> Budaya.....	101
Gambar 4.6	Desain Kartu cerdas Materi dan Stik Gambar <i>Games</i> Jejak Edukasi.....	103
Gambar 4.7	Desain Dadu <i>Games</i> Jejak Edukasi.....	104
Gambar 4.8	Desain Kartu Pertanyaan dan <i>Reward</i> Bintang <i>Spin Sipaurangi</i> 3D.....	105
Gambar 4.9	Dokumentasi Penggunaan Media <i>Sipaurangi</i> 3D Secara Individu.....	110
Gambar 4.10	Dokumentasi Penggunaan Media <i>Sipaurangi</i> 3D.....	110

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	41
Tabel 3.1	Format Pernyataan Skala <i>Likert</i> Validitas Media.....	55
Tabel 3.2	Skala Penilaian Kualifikasi Validitas Media.....	55
Tabel 3.3	Format Pernyataan Skala <i>Likert</i> Kepraktisan media....	56
Tabel 3.4	Format Penilaian Ketuntasan <i>pre-test</i> dan <i>pos-test</i> ....	57
Tabel 3.5	Skala Penilaian <i>Self-Efficacy</i> Siswa.....	58
Tabel 3.6	Format Skala <i>Likert</i> Keefektifan.....	59
Tabel 4.1	Data Validasi Modul Ajar.....	61
Tabel 4.2	Data Validasi Materi.....	63
Tabel 4.3	Data Validasi Media Pembelajaran <i>Sipaurangi</i> 3D.....	65
Tabel 4.4	Data Validasi Lembar Observasi <i>Self-Efficacy</i> .....	67
Tabel 4.5	Data Validasi Angket.....	69
Tabel 4.6	Data Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran.....	70
Tabel 4.7	Data Validasi Kisi-Kisi dan Tes.....	72
Tabel 4.8	Data Respon Guru.....	74
Tabel 4.9	Data Respon Siswa.....	75
Tabel 4.10	Data Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran <i>Sipaurangi</i> 3D.....	76
Tabel 4.11	Data Statistik <i>Pretest-Posttest</i> Kognitif (Pengetahuan) Siswa Kelas IV.....	78
Tabel 4.12	Skor Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan) Secara Klasikal.....	80
Tabel 4.13	Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan) Per-Siswa.....	81
Tabel 4.14	Uji <i>Samples Test</i> Hasil Belajar Kognitif.....	83
Tabel 4.15	Data Statistik <i>Pre-Post Self-Efficacy</i> Siswa.....	84
Tabel 4.16	Skor Hasil Observasi <i>Self-Efficacy</i> Secara Klasikal.....	85
Tabel 4.17	Nilai <i>Self-Efficacy</i> Per-Siswa.....	87
Tabel 4.18	Uji <i>Paired Samples Test Self-Efficacy</i> .....	89
Tabel 4.19	Hasil Pengembangan Media <i>Sipaurangi</i> 3D	108

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Modul Ajar.....	149
Lampiran II	Instrumen Validator.....	165
Lampiran III	Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran.....	200
Lampiran IV	Lembar Observasi <i>Self-Efficacy</i> Siswa.....	203
Lampiran V	Lembar Observasi, Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Posttest</i> .....	208
Lampiran VI	Angket Respon Guru dan Siswa Serta Hasil Nilai Respon Siswa.....	212
Lampiran VII	Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS.....	219
Lampiran VIII	Persuratan.....	225
Lampiran IX	Dokumentasi.....	228
Lampiran X	Surat Keterangan Bebas Plagiasi dan Hasil Scan Plagiasi Perbab.....	231



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah tonggak penting dalam pembangunan suatu negara yang berkaitan erat dengan nilai-nilai agama, khususnya dalam agama Islam. Pendidikan dalam Islam dipandang sebagai suatu perjalanan yang mengubah manusia dari keadaan ketidaktahuan (jahiliyah) menjadi pemahaman dan pengetahuan yang lebih baik (Kalsum, 2020). Maka dari itu, dalam mencapai pemahaman yang lebih baik, salah satunya dapat dilakukan dengan membaca. Sebagaimana Ayat Al-Quran dalam Surah Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ . اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ . الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ . عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantara Qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Ayat diatas memberikan sebuah penjelasan mengenai penciptaan manusia serta pentingnya membaca. Menurut (Agung Setiyawan, 2023) bahwa Surah Al- Alaq ayat 1-5 berisikan perintah Allah SWT kepada seluruh umatnya untuk membaca sebagai proses memperoleh ilmu pengetahuan dalam pendidikan tentang apa yang mereka tidak ketahui.

Di Negara Indonesia, pendidikan juga dipandang sangat penting dengan adanya pedoman berupa kurikulum. Saat ini, Standar Pendidikan Indonesia yang telah disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, interaktif, dan kolaboratif serta terdapat pengembangan karakter dan pengembangan kompetensi siswa (Lestari *et al.*, 2023). Salah satu mata pelajaran wajib, khusus jenjang sekolah dasar yang ada pada kurikulum merdeka yaitu Pendidikan Pancasila sesuai Peraturan Pemerintah (PP) Republik Indonesia (RI) Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar mencantumkan Pendidikan Pancasila sebagai muatan kurikulum berbentuk mata pelajaran wajib di jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu bentuk perwujudan Profil Pelajar Pancasila artinya pembelajaran yang diberikan tidak hanya mencakup teori namun terintegrasi dengan proyek nyata. Meskipun demikian, tidak ada perubahan secara menyeluruh karena pada karakteristik maupun isi mata pelajaran masih fokus pada 4 materi wajib yaitu Pancasila, UUD 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan NKRI (Nurul, *et al.*, 2023). Tujuan dari Pendidikan Pancasila adalah membentuk generasi yang berkarakter dan berakhlak mulia mengarah pada pembentukan sikap, salah satunya adalah pembentukan *self-efficacy* atau keyakinan diri siswa.

*Self-Efficacy* dipandang sebagai subjektif tentang kemampuan diri sendiri. (Fadhilah *et al.*, 2022) menyatakan bahwa *Self-Efficacy* (*belief*)

artinya keyakinan seseorang terhadap kemampuan dirinya untuk melakukan sesuatu dengan tujuan memperoleh ilmu pengetahuan serta pengembangan potensi diri secara optimal. Sedangkan (Roebianto, 2020) menjelaskan bahwa *Self-efficacy* setiap siswa berbeda-beda artinya siswa yang memiliki tingkat *self-efficacy* yang tinggi mampu mengetahui dan memahami materi dengan baik melalui hasil belajar kognitif.

Hasil belajar kognitif merupakan salah satu hasil belajar yang berada pada domain pengetahuan (kognitif) meliputi kemampuan memahami, mengetahui, menghafal, menafsirkan, menterjemahkan, membedakan, menyusun serta memberi penilaian (evaluasi). (Sitohang & Simamora, 2023) menjelaskan Hasil belajar kognitif adalah tingkat pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan berpikir seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan (Fitri *et al.*, 2023) menjelaskan bahwa hasil belajar kognitif adalah apa yang siswa ingat, pahami, dan lakukan sebagai hasil dari pengalaman belajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif membahas tingkat pencapaian pengetahuan, dan kemampuan berpikir siswa setelah terjadi proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar bulan Agustus hingga bulan Desember tahun 2023 yang merupakan tempat unit kerja peneliti sebagai guru pendamping sementara, peneliti menemukan beberapa masalah yang ada di kelas IV (empat) yaitu Pertama, Persentase hasil rata-rata penilaian guru terhadap *self-efficacy* siswa secara klasikal hanya 60,35% disebabkan siswa belum yakin

terhadap potensi yang dimilikinya seperti jawaban yang ditulis dan disampaikan atas pertanyaan yang diberikan oleh oleh guru. Kedua, Hasil belajar kognitif siswa secara klasikal pada pada ujian akhir semester (UAS) mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum dilakukan remedial secara klasikal hanya 66,21% yang menunjukkan nilai ketuntasan masih berada dibawah nilai KKM 75 yang telah ditetapkan di sekolah tersebut. Ketiga berdasarkan penjelasan wali kelas IV terkait rendahnya *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa, bahwa pembelajaran yang dilakukan bersifat monoton karena guru hanya fokus mentransfer ilmu menggunakan buku paket saja. Keempat, guru juga tidak memiliki media pembelajaran yang konkret 3D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila hanya berbantuan video yang diakses di *youtube* tetapi banyak siswa kurang fokus. Namun, saat guru menunjukkan sebuah media konkret pada mata pelajaran lain, siswa lebih fokus belajar. Sehingga guru masih perlu inovasi media pembelajaran 3D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Maka peneliti menyimpulkan bahwa solusi dari masalah diatas berupa pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media merupakan proses merancang, menciptakan, dan mengoptimalkan alat atau sumber daya media yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran dan pengajaran (Suryani *et al.*, 2022). Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas pendidikan dan membantu siswa dalam memahami serta menguasai materi pembelajaran (Dyah Anggraini, Rohana, 2023). Alasan peneliti ingin melakukan penelitian

pengembangan ialah karena didukung adanya beberapa peneliti terdahulu yang telah menunjukkan keberhasilan dalam sebuah pengembangan. Seperti, Pertama penelitian yang dilakukan oleh (Andriani, 2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Koper Petualang Besut untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini menghasilkan media yang unik, namun kekurangannya terdapat pada tujuan pengembangan yaitu hanya untuk peningkatan hasil belajar siswa saja tidak dengan *self-efficacy* siswa. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Al Kamil et al., 2023) dengan judul penelitian “*Digital Picture Storybook, Can Increase Students Self-Efficacy and Interest in Learning?*” hasilnya berupa Media buku cerita bergambar digital yang layak digunakan dalam meningkatkan efikasi diri dan minat belajar siswa. Namun kekurangan penelitian ini berupa media buku bergambar berbasis digital yang tidak memiliki kesesuaian dengan kondisi belajar sasaran peneliti saat ini sebab siswa sulit mengakses media jika berbasis digital. Ketiga, (Putriningsih & Putra, 2021) dengan judul “Media Pop-Up Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar” yang hasilnya menunjukkan adanya Media *Pop-up* dengan unsur 3 dimensi dengan kualifikasi penilaian dari validator sangat baik. Namun, media ini memiliki kekurangan yaitu hanya terdiri dari gambar dan penjelasan-penjelasan singkat yang tidak menunjukkan adanya sebuah refleksi interaktif dalam bentuk *games* dan penilaian sebuah keefektifan media terhadap hasil belajar serta penggunaan media hanya bisa dilakukan dikelas 5 saja.

Dengan demikian, ketiga penelitian terdahulu diatas telah menunjukkan penelitian yang memiliki kualitas baik sesuai fokus penelitian yang dipilih berdasarkan permasalahan yang ditemukan dilapangan. Namun, belum ada peneliti terdahulu yang melakukan penelitian pada variabel mengarah pada pengembangan media untuk peningkatan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar secara bersamaan khusus dalam satu waktu penelitian. Maka dari itu, adapun **pengembangan media yang akan dilakukan oleh peneliti berupa Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D.**

Media pembelajaran *Sipaurangi* 3D merupakan inovasi media pembelajaran dikembangkan oleh peneliti yang sifatnya konkret atau nyata. Pemilihan nama media berupa *Sipaurangi* 3D memiliki makna yaitu kata *sipaurangi* berasal dari Bahasa Makassar artinya saling mengingatkan. Sedangkan 3D bermakna pada ruang 3 (tiga) dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Maka, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat diartikan sebagai suatu media yang tidak hanya menekankan pada representasi visual atau pengalaman tiga dimensi (3D) secara fisik, tetapi juga menciptakan suatu ruang interaktif agar dapat saling mengingatkan atau berinteraksi satu sama lain (Erica, 2021).

Media pembelajaran *sipaurangi* 3D memiliki Keunggulan yaitu Pertama, memiliki buku pedoman dengan nama “Buku Saku Panduan Penggunaan Media *Sipaurangi* 3D”. Kedua, media *sipaurangi* 3D berbentuk 3D dengan akitiftas pembelajaran yang didesain berbasis *games*. Ketiga,

Media *sipaurangi* 3D berbentuk kotak dengan ukuran 35 x 35 cm yang terdiri dari 5 sisi kotak yang dapat terbuka lebar dan satu penutup serta alas media yang keseluruhannya terbuat dari triplek agar tahan lama. Keempat, desain tampilan luar media terdapat nama media dengan gambar-gambar yang menarik seperti gambar siswa sd. Kelima, pada aktifitas bagian sisi kotak pertama berupa *games magnet* koin. Keenam, pada aktifitas bagian sisi kotak kedua berupa *games puzzle* budaya. Ketujuh, pada aktifitas bagian sisi kotak ketiga dan keempat berupa *games* jejak budaya yang dilengkapi dengan stik edukasi. Kedelapan, pada aktifitas bagian sisi kotak kelima yang berada ditengah-tengah sisi kotak satu hingga empat terdapat *spin sipaurangi* berisi soal refleksi berdasarkan materi yang telah dipelajari siswa dengan cara memutar *spin* terlebih dahulu kemudian mengambil kartu pertanyaan sesuai tempat berhentinya jarum *spin*. Dan keunggulan yang kesepuluh yaitu pada bagian penutup diberikan simbol berupa gambar lampu pijar diartikan sebagai cahaya yang memberikan penerangan dan perhatian kepada seluruh siswa untuk yakin terhadap dirinya sendiri sehingga ia mampu memahami materi dengan baik dan memperoleh hasil belajar yang baik pula serta mengarah pada *sipaurangi* 3D artinya saling mengingatkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mendalami penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar.**

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana media pembelajaran *sipaurangi* 3D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang valid untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar?
2. Bagaimana media pembelajaran *sipaurangi* 3D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang praktis untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar?
3. Bagaimana media pembelajaran *sipaurangi* 3D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV sekolah dasar SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar?

## C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan ini, sebagai berikut.

1. Menghasilkan media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang valid digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar.

2. Menghasilkan media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang praktis digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar.
3. Menghasilkan media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang efektif digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV sekolah dasar SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar.

#### **D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Manfaat penelitian dan pengembangan ini, sebagai berikut.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian pengembangan media *sipaurangi* 3D memiliki luaran berupa artikel ilmiah yang akan disubmit pada suatu jurnal sehingga dapat dijadikan sebagai referensi ilmiah dan ilmu pengetahuan baru dalam meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di sekolah dasar.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini yaitu pertama, bagi siswa sebagai media yang menarik dan membantu meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitifnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kedua, bagi guru dapat menjadi alat bantu mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa.

Ketiga, bagi kepala sekolah dapat dijadikan sebuah program penyediaan media pembelajaran untuk memudahkan guru menarikan pembelajaran yang menarik khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dan keempat, bagi peneliti lainnya dapat dijadikan sumber referensi ilmiah dalam melakukan penelitian pengembangan.

### E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan pada penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran memiliki buku saku pedoman dengan nama "Buku Saku Panduan Penggunaan Media *Sipaurangi* 3D" yang terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, chapter 1 yaitu pendahuluan menguraikan topik atau muatan materi yang dipilih, kompetensi inti, dan tujuan pembelajaran. Chapter 2 yaitu bagian inti terdapat pengenalan media dan penjelasan bagian-bagian media *sipaurangi* 3D, keunggulan media, tata cara penggunaan media. Chapter 3 penutup berisi hal-hal yang perlu diperhatikan, kata motivasi, dan biodata pengembang.
2. Media *sipaurangi* 3D dimensi berbentuk kotak dengan ukuran 35 x 35 cm yang terdiri dari 5 sisi kotak yang dapat terbuka lebar dan satu penutup yang bahan media terbuat dari tripleks agar tahan lama.
3. Desain tampilan luar media akan terdapat nama media yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik.
4. Bagian dalam sisi pertama membahas salah satu materi mata Pelajaran pendidikan Pancasila melalui *games* magnet koin.

5. Bagian sisi kedua membahas salah satu materi mata Pelajaran pendidikan Pancasila melalui *games* melalui *puzzle* budaya.
6. Bagian dalam sisi ketiga dan keempat membahas salah satu materi mata Pelajaran pendidikan Pancasila melalui *games* jejak edukasi.
7. Bagian dalam sisi kelima terletak ditengah-tengah sisi pertama, kedua, ketiga, dan keempat terdapat *spin sipaurangi* berisi nomor soal yang dilengkapi kartu pertanyaan berdasarkan materi yang telah dipelajari.
8. Desain media akan dicetak menggunakan kertas *stiker* agar tidak mudah luntur, serta terdapat *reward* berupa bintang untuk siswa.
9. Bagian penutup akan diberikan gambar lampu pijar yang bermakna *sipaurangi* atau saling mengingatkan dalam proses pembelajaran.

#### **F. Definisi Istilah/ Operasional**

1. Media *sipaurangi* 3D merupakan media 3 dimensi dengan berbagai aktifitas mata pelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *games*.
2. *Self-Efficacy* dapat dimaknai sebagai *belief* atau keyakinan seseorang terhadap kemampuannya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengembangan Media**

###### **a. Pengertian Pengembangan Media**

Pengembangan dalam dunia pendidikan sangat penting untuk mengikuti perkembangan zaman dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif, inklusif, serta relevan bagi siswa. Hal ini juga berperan dalam menciptakan lulusan yang siap menghadapi tantangan di dunia nyata dan berkontribusi positif terhadap masyarakat. Pengembangan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah pengembangan media pada pembelajaran (Ulfah & Efendi, 2023).

Kata pengembangan memiliki arti yang serupa dalam Bahasa Inggris "*development*". Penggunaan kata pengembangan dalam Bahasa Indonesia merujuk pada proses pertumbuhan, perubahan, peningkatan, atau perbaikan dalam berbagai konteks. Sedangkan kata media berasal dari Bahasa Latin "*Medium*" yang berarti perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi (Cahyadi, 2019). Berdasarkan kedua kata tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media merupakan proses perancangan, pembuatan, dan penyusunan alat-alat atau media yang digunakan sebagai perantara untuk memfasilitasi proses pembelajaran dalam membantu para siswa memperoleh pengetahuan dan

pemahaman. Media pembelajaran dirancang untuk membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan menarik.

Pendapat para ahli terkait makna dari pengembangan media yaitu menurut (Pratama et al., 2019) bahwa pengembangan media adalah proses perencanaan, pembuatan, dan penggunaan alat, bahan, dan sumber yang digunakan untuk membantu tujuan pembelajaran. Maksudnya adalah pengembangan media merupakan suatu kegiatan atau rangkaian kegiatan perancangan, pembuatan, dan penyiapan media pembelajaran dalam berbagai bentuk untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Sedangkan, menurut (Wicaksono et al., 2021) menjelaskan bahwa pengembangan media adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan dan menyusun berbagai jenis media pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran misalnya media cetak, media digital, media gambar, media konkret tiga dimensi dan sebagainya. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media adalah suatu proses yang melibatkan perencanaan, desain, pembuatan, dan implementasi berbagai alat untuk mendukung proses pendidikan dan pembelajaran. Tujuan utamanya adalah membantu siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif, menarik, dan efisien. Sehingga, proses pengembangan media pembelajaran melibatkan berbagai tahap, termasuk perencanaan, desain, uji coba, revisi, dan evaluasi.

## **b. Model-Model Pengembangan Media**

Model-model pengembangan media membantu memastikan proses pengembangan media khususnya yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pengembangan media pembelajaran dapat sangat memengaruhi kualitas akhir produk. Model-model pengembangan memberikan kerangka kerja yang dapat memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran memenuhi standar tertentu dan mencapai tujuan pembelajaran, serta menentukan kualitas media pembelajaran. Adapun model-model pengembangan media yang biasanya digunakan dalam penelitian pengembangan menurut para ahli beserta langkah-langkah pengembangannya, sebagai berikut.

### **1) Model Borg and Gall**

Model Borg *and* Gall terkenal dengan model *riset and development* yang memiliki 10 langkah pengembangan (Winaryati, *et all*, 2021), berikut.

- a) *Research and Information Collecting* merupakan penelitian dan pengumpulan informasi meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan.
- b) *Planning* merupakan kegiatan perencanaan yang meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kevalidan.
- c) *Develop Preliminary Form a Product* yaitu mngembangkan produk awal yang meliputi penyiapan materi pembelajaran, prosedur/ penyusunan buku pegangan, dan instrumen evaluasi.

- d) *Preliminary FieldTesting* yang merupakan pengujian lapangan awal, dilakukan pada 1 sampai 3 sekolah, menggunakan 6 sampai 1 subjek dengan pengumpulan data wawancara, observasi, kuesioner. Hasilnya selanjutnya dianalisis.
- e) *Main Product Revision* yaitu melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran pada uji coba.
- f) *Main Field Testing* yaitu melakukan uji coba lapangan utama pada 5 sampai 15 sekolah dengan 30-100 subjek.
- g) *Oprational Product Revision* yaitu melakukan revisi terhadap produk yang siap di operasionalkan, berdasarkan saran-saran dari validator setelah dilakukan uji coba.
- h) *Operational Field Testing* yaitu melakukan uji lapangan yang bisa menghasilkan data wawancara, observasi, dan kuesioner. Selanjutnya, data yang ditemukan harus dianalisis.
- i) *Final Product Revision* yaitu revisi produk akhir, berdasarkan saran dari validator setelah melakukan uji lapangan.
- j) *Dessemination and Implementation* yaitu mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Membuat laporan mengenai produk pada pertemuan profesional dan pada jurnal-jurnal.

Berdasarkan sepuluh langkah tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan guru secara spesifik.

## 2) Model Spiral 5D Cennamo

Model Spiral 5D merupakan model yang termasuk kedalam desain instruksional serta sistematis yang dikembangkan oleh Cennamo. Menurut Cennamo dalam (Winaryati, *et all*, 2021) menyatakan bahwa model ini memiliki langkah-langkah yang terdiri dari lima fase sebagai berikut.

- a) Fase *Definition* merupakan penentuan ruang lingkup proyek, jadwal, hasil, serta penyebarannya.
- b) Fase *Desaign* merupakan tahap yang menghasilkan dokumen desain atau produk instruksional.
- c) Fase *Demonstration* merupakan tahap pengadaan dokumen produksi secara rinci.
- d) Fase *Development* merupakan tahap yang terdapat sebuah hasil satu set lengkap produk dengan bahan evaluasinya.
- e) Fase *Delivery* merupakan tahap menarik kesimpulan terhadap keberhasilan dari proyek desain.

Dapat disimpulkan bahwa, Model Spiral 5D Cennamo dirancang untuk membantu memastikan bahwa program pendidikan atau proyek pengembangan berjalan dengan efektif dan efisien.

## 3) Model *Research, Development, dan Diffusion* (RD & D) oleh Rogers

Model yang dikembangkan oleh Rogers merupakan model inovasi pemecahan masalah, interaksi sosial, dan mensintesis hubungan sebuah model. Model Havelock memiliki tiga fase yang dijelaskan dalam (Winaryati, *et all*, 2021) berikut.

- a) Fase pertama yaitu penelitian lapangan fungsinya untuk memberikan inspirasi kegiatan pengembangan.
- b) Fase kedua yaitu pengembangan dalam bentuk desain terhadap masalah yang ditemukan dilapangan.
- c) Fase ketiga yaitu difusi yaitu kegiatan khusus berupa terciptanya kesadaran, penunjukkan efektivitas dan utilitas, serta terdapat pelatihan dan dukungan.

Dapat disimpulkan bahwa model RD & D oleh Rogers fokus pada proses difusi inovasi, yaitu bagaimana gagasan atau praktek baru disebarkan dan diterima oleh masyarakat atau organisasi. Intinya adalah untuk memahami bagaimana orang dan organisasi mengadopsi inovasi.

#### **4) Model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) oleh Thiagarajan**

Model yang dikembangkan oleh Thiagarajan dengan 4 langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang disingkat dengan 4D dalam (Winaryati, *et all*, 2021) yaitu:

- a) *Define* (Pendefinisian) berisi kegiatan untuk menetapkan produk yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya.
- b) *Design* (Perancangan) berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan.
- c) *Development* (Pengembangan) berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.

- d) *Dessemination* (diseminasi) berisi kegiatan dalam menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

Model 4-D Thiagarajan diatas menekankan pengembangan yang berpusat pada peserta dan fokus pada pembelajaran yang aktif dan berinteraksi. Pendekatan ini sering digunakan dalam pelatihan bisnis, pengembangan keterampilan interpersonal, dan konteks pembelajaran yang memerlukan keterlibatan peserta secara aktif.

**5) Model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) oleh (Branch, 2009)**

Model ADDIE oleh Robert Maribe Branch berupa *Instructional Design* (Desain merupakan salah satu model pengembangan media terstruktur dan efektif. Menurut (Branch, 2009) terdapat lima tahap model ADDIE sebagai berikut.

- a) *Analysis* artinya analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja.
- b) *Desaign* artinya desain bertujuan memverifikasi kinerja yang akan dicapai dan pemilihan metode tes yang sesuai.
- c) *Development* artinya pengembangan tujuannya untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber-sumber belajar.
- d) *Implementation* artinya tahap implementasi bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar yang melibatkan siswa.
- e) *Evaluation* artinya tahap evaluasi bertujuan mengukur kualitas dari produk dan proses sebulum dan setelah pelaksanaan kegiatan.

Dapat disimpulkan bahwa Model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) adalah sebuah kerangka kerja yang digunakan dalam desain instruksional dan pengembangan pendidikan. Model ini dirancang untuk membantu para profesional dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola.

Model-model pengembangan media menurut para ahli diatas dapat dijadikan sebuah pedoman dalam pengembangan media khususnya media pembelajaran pada satuan pendidikan. **Pada pengembangan Media sipaurangi 3D, peneliti akan menggunakan model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) oleh (Branch, 2009).** Alasan peneliti memilih model ADDIE yaitu pertama, peneliti telah menggunakan model ADDIE pada penelitian sebelumnya yang artinya terdapat penguasaan terhadap model ini yang sudah lebih terstruktur dan teruji. Kedua, model ADDIE sangat sesuai untuk pengembangan media sipaurangi 3D yang akan dikembangkan oleh peneliti sebab sangat kompleks, fleksibel, dan adaptif. Ketiga, dalam model pengembangan ADDIE, setiap tahap melibatkan evaluasi dan revisi yang berkelanjutan sehingga produk akhir yang dihasilkan efektif meningkatkan pengalaman pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Maka dari itu, model ADDIE merupakan model yang akan digunakan oleh peneliti.

### **c. Aspek dan Indikator Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media adalah proses merancang, membuat, dan mengembangkan alat atau materi yang digunakan dalam konteks

pendidikan, pelatihan, atau komunikasi. Adapun aspek pengembangan media pada buku “*The Attributes of Instructional Materials*” (McAlpine & Weston, 1994) dalam (Branch, 2009) sebagai berikut.

- 1) Aspek Media Pembelajaran, Indikatornya meliputi (a) *lay out* (Tampilan Media), (b) Isi, (c) Manfaat, dan (d) Bahasa yang digunakan
- 2) Aspek Materi Pada Media Pembelajaran, Indikatornya meliputi (a) Isi, (b) Bahasa, Tulisan, dan tampilan, (c) Manfaat

Berdasarkan beberapa aspek di atas, maka pengembangan media pembelajaran yang baik perlu diperhatikan sesuai dengan kebutuhan dan sasaran yang ada agar dapat menghasilkan suatu media yang lebih baik.

## **2. Media Sipaurangi 3D**

### **a) Pengertian Media Sipaurangi 3D**

Media pembelajaran *Sipaurangi* 3D merupakan inovasi media pembelajaran dikembangkan oleh peneliti yang sifatnya konkret atau nyata. Pemilihan nama media berupa *Sipaurangi* 3D memiliki makna yaitu kata *sipaurangi* berasal dari Bahasa Makassar artinya saling mengingatkan (Arief, 1995). Sedangkan 3D bermakna pada ruang 3 (tiga) dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Maka, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat diartikan sebagai suatu media yang tidak hanya menekankan pada representasi visual atau pengalaman tiga dimensi (3D) secara fisik, tetapi juga menciptakan suatu ruang interaktif agar dapat saling mengingatkan atau berinteraksi satu sama lain (Erica, 2021).

Pemberian nama media *sipaurangi* menjadi salah satu ide peneliti sebagai bentuk pelestarian dan kecintaan terhadap budaya daerah sendiri. Tujuan peneliti pengembangan media *sipaurangi* 3D yaitu agar siswa dapat selalu mengingat dan memahami materi yang diberikan oleh guru melalui aktivitas pembelajaran berbasis *games* pada media dengan tujuan untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif khusus siswa kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya, penggunaan nama 3D pada media menggambarkan wujud atau bentuk dari media yang akan dibuat yaitu berbentuk 3 dimensi. Menurut (Ulfa & Nasryah, 2020) menyatakan bahwa media tiga dimensi merupakan *real object* yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang karena memiliki Panjang, lebar dan tinggi. Dalam media *sipaurangi* juga didesain dalam berbagai bentuk *games*. Sehingga, media *sipaurangi* dapat membantu guru untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa lebih realistis terhadap pembelajaran yang akan dipelajari.

Media pembelajaran *sipaurangi* 3D untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki keterhubungan dengan teori-teori belajar berdasarkan Taksonomi Bloom. Menurut (Ulfah dan Arifudin, 2023) menjelaskan bahwa konsep Taksonomi Bloom melakukan pembagian domain menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pada pengembangan media 3D ini, peneliti fokus pada dua ranah yaitu pertama, *self-efficacy* siswa termasuk kedalam ranah afektif berupa sikap siswa terhadap keyakinan pada kemampuannya untuk berhasil dalam suatu tindakan ataupun aktivitas tertentu. Kedua, hasil

belajar kognitif melibatkan aktivitas berpikir, pemahaman, dan pengolahan informasi didalam otak siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Ranah kognitif dalam teori psikologi pendidikan mengacu pada aspek-aspek mental atau intelektual dalam belajar dan pemahaman. Selain kedua ranah tersebut, sebenarnya media *sipaurangi* juga dapat meningkatkan psikomotorik siswa melalui keterampilan dalam memainkan *games* yang disediakan oleh peneliti dalam media. Akan tetapi, peneliti hanya mengambil dua ranah karena lebih mengarah pada pemberian solusi terhadap permasalahan yang ditemukan dilapangan.

#### **b) Keunggulan Media *Sipaurangi* 3D**

Keunggulan dari media *sipaurangi* 3D yang dikembangkan peneliti menggunakan model ADDIE menurut (Branch, 2009) yaitu adanya pengembangan yang sistematis dan terstruktur dapat menghasilkan sebuah produk media *sipaurangi* 3D mampu meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. Keunggulan dari media pembelajaran yang dikembangkan menjadi ciri khas dari media pembelajaran *sipaurangi* 3D, sebagai berikut.

- 1) Pemilihan nama media berupa *Sipaurangi* 3D memiliki makna yaitu kata *sipaurangi* berasal dari Bahasa Makassar artinya saling mengingatkan (Arief, 1995). Dengan adanya pemberian nama tersebut artinya media yang dikembangkan salah satu upaya memperkenalkan dan melestarikan budaya suku Makassar.

- 2) Media *sipaurangi* merupakan media berbentuk 3 Dimensi (3D) yang didalamnya terdapat berbagai aktifitas pembelajaran berbasis *games*. (Hasan *et al.*, 2021) dalam bukunya berjudul “Media Pembelajaran” menjelaskan bahwa media 3 dimensi adalah media yang tampak dapat dilihat dari berbagai arah pandang serta memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Selain itu, (Marinda, 2020) juga menjelaskan bahwa siswa SD membutuhkan media tiga dimensi karena pada tahap perkembangan kognitif menurut teori Piaget, mereka berada pada tahap operasional konkret merupakan tahap sekitar usia 7-11 tahun, anak-anak mulai mampu berpikir secara lebih abstrak dan logis, tetapi masih terbatas pada pengalaman konkret dan nyata (Hazmi, 2023). Maka dari itu, dengan menggunakan media pembelajaran *sipaurangi* 3D, siswa SD dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih konkret dan nyata, sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka karena dapat melihat, menyentuh, dan secara langsung .
- 3) Media pembelajaran memiliki buku saku pedoman dengan nama “Buku Saku Panduan Penggunaan Media *Sipaurangi* 3D” yang terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, chapter 1 yaitu pendahuluan menguraikan topik atau muatan materi yang dipilih, kompetensi inti, dan tujuan pembelajaran. Chapter 2 yaitu bagian inti terdapat pengenalan media dan penjelasan bagian-bagian media *sipaurangi* 3D, keunggulan media, tata cara penggunaan media. Chapter 3 penutup berisi hal-hal yang perlu diperhatikan, kata motivasi, dan biodata pengembang.

- 4) Media *sipaurangi* 3D tampak sebuah kotak yang terdiri dari 5 sisi yang dapat terbuka lebar dan satu penutup yang bahan media terbuat dari tripleks yang mudah didapatkan dan tahan lama.
- 5) Desain tampilan luar media *sipaurangi* 3D akan terdapat nama media yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik.
- 6) Bagian dalam sisi pertama membahas salah satu materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui *games* magnet koin.
- 7) Bagian sisi kedua siswa akan belajar melalui *games puzzle* budaya.
- 8) Bagian dalam sisi ketiga dan keempat akan belajar melalui *games* jejak edukasi dilengkapi dengan stik gambar.
- 9) Bagian dalam sisi kelima terletak ditengah-tengah sisi pertama dan sisi keempat yang terdapat *spin sipaurangi* berisi soal refleksi berdasarkan materi yang telah dipelajari siswa melalui *games* kartu berani.
- 10) Desain media akan dicetak menggunakan kertas *stiker* agar tidak mudah luntur, serta terdapat *reward* berupa bintang untuk siswa.
- 11) Bagian penutup akan diberikan gambar lampu pijar yang bermakna *sipaurangi* atau saling mengingatkan dalam proses pembelajaran.

### c) Kekurangan Media *Sipaurangi* 3D

Media *sipaurangi* 3D memiliki kelebihan-kelebihan namun tidak memberikan jaminan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model ADDIE oleh (Branch, 2009) tidak memiliki kekurangan. Maka dari itu, peneliti akan menguraikan kekurangan media *sipaurangi* 3D sebagai berikut.

- 1) Media *sipaurangi* berbentuk tiga dimensi sehingga pada produksi membutuhkan biaya.
- 2) Bentuk dari media *sipaurangi* 3D yaitu berbentuk kotak dengan ukuran 35 x 35 cm. Sehingga ketika dipindahkan dari satu tempat akan membutuhkan ruang yang cukup.
- 3) Media *sipaurangi* 3D terbuat dari tripleks, tetapi tidak menutup kemungkinan terjadi kerusakan fisik atau perubahan seiring waktu. Maka dari itu memerlukan perawatan khusus.
- 4) Media *sipaurangi* 3D merupakan media konkret yang dapat digunakan langsung oleh siswa didalam kelas.
- 5) Materi yang ditampilkan pada media *sipaurangi* 3D mengacu pada modul ajar kurikulum merdeka mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan beberapa kekurangan diatas, maka media *sipaurangi* 3D tetap memiliki kualitas yang tinggi dalam meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif karena terdapat beberapa sub materi yang akan ditampilkan. Sehingga, akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

### **3. Self-Efficacy**

#### **a) Pengertian Self-Efficacy**

*Self-Efficacy* adalah konsep yang pertama kali diperkenalkan oleh Albert Bandura merupakan seorang psikolog sosial menyatakan bahwa *self-efficacy* adalah satu kepercayaan diri terhadap kemampuan diri dalam

melakukan sesuatu untuk mencapai kesuksesan (Saputri & Sunardi, 2023). *Self-Efficacy* juga memiliki makna sikap terhadap keyakinan dan kepercayaan diri individu terhadap kemampuannya untuk melakukan tindakan dalam pencapaian tujuan yang diinginkan terhadap situasi tertentu. Menurut (Hadi Widodo, *et all*, 2021) menyatakan bahwa *self-efficacy* adalah *predictor* penting dari pencapaian akademik karena termasuk keyakinan siswa terhadap kemampuan keberhasilan yang diinginkan sehingga mempengaruhi hasil belajar yang baik. Menurut (Azafi *et al.*, 2022) menjelaskan bahwa *self-efficacy* bukan hanya tentang memiliki keyakinan positif terhadap kemampuan diri sendiri, tetapi juga tentang evaluasi yang akurat terhadap kemampuan tersebut yang berpengaruh terhadap Tindakan individu, ketekunan, dan persepsi mereka tentang sejauh mana dapat memperoleh hasil belajar kognitif yang baik. Sedangkan menurut (Apriliani, *et all*, 2022) mengemukakan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan yang mempengaruhi pemilihan tindakan, tingkat usaha, ketekunan, serta ketahanan individu menghadapi kesulitan.

Berdasarkan penjelasan diatas tentang pengertian *self-efficacy* maka *self-efficacy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif karena adanya keyakinan diri individu terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam tugas atau situasi belajar dengan dampak yang kuat pada pencapaian akademik dan proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* merupakan sebuah sikap keyakinan yang dimiliki seseorang berupa sebuah persepsi untuk menganggap bahwa

kemampuan dimiliki dapat menjadi dasar untuk memulai sesuatu seperti siswa meyakini dirinya akan mudah memahami suatu materi pembelajaran dengan dalam waktu yang cepat, maka ia juga yakin akan sebuah hasil memuaskan yang akan diperolehnya.

### **b) Aspek-Aspek *Self-Efficacy***

Aspek *self-efficacy* atau efikasi diri merujuk pada berbagai komponen yang membentuk atau mempengaruhi keyakinan efikasi diri seseorang. Berikut aspek-aspek *self-efficacy* (Yeni *et al*, 2023).

- 1) Optimis yaitu sikap atau pandangan positif terhadap segala sesuatu yang terjadi memiliki potensi kebaikan dalam menghadapi berbagai tantangan serta hal-hal baik yang dapat terjadi.
- 2) Objektif yaitu sikap positif individu yang mampu membagi pandangan secara adil terhadap suatu permasalahan, menilai kebenaran dengan sikap yang adil, serta dapat menimbang tanpa ada kecenderungan.
- 3) Keyakinan akan kemampuan diri yaitu sikap positif bahwa individu yakin terhadap kemampuannya sendiri dan percaya bahwa ia dapat mengatasi permasalahan atau tugas yang dihadapi.
- 4) Bertanggung Jawab yaitu Kemampuan dan kesediaan individu untuk menanggung konsekuensi dari tugas atau masalah yang dihadapi, menunjukkan tanggung jawab terhadap keputusan yang diambil.
- 5) Rasional dan realistis yaitu kemampuan individu untuk menganalisis suatu masalah dengan menggunakan pemikiran sesuai kenyataan.

Kesimpulannya yaitu, semua aspek diatas saling melengkapi dan dapat membentuk dasar yang kuat untuk pengembangan efikasi diri siswa.

### **c) Indikator *Self-Efficacy***

Konsep *self-efficacy*, seperti yang dijelaskan oleh (Bandura, 1997) dalam bukunya berjudul *Self-efficacy: The exercise of control* bahwa *self-efficacy* terdiri dari tiga dimensi penting, yaitu *level* (besarannya), *strength* (kekuatan), dan *generality* (generalitas). Maka dari itu, *Self-efficacy* pada diri siswa dapat diukur melalui lembar observasi dilengkapi dengan skala atau instrumen penilaian *self-efficacy* untuk mengetahui kemampuan mereka dalam mengejar tujuan atau menyelesaikan tugas tertentu (Rahayu, 2020). Menurut (Ariyanto, Andy , Minsih, 2023) bahwa ketika seorang guru ingin melakukan penilaian terhadap *self-efficacy* melalui keefektifan penggunaan media maka dapat menggunakan lembar observasi (Bandura, 1997) dengan indikator sebagai berikut.

1) Pemahaman siswa terhadap media merupakan salah satu indikator yang menekankan pada pemahaman siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dan kemampuan mereka dalam memahami materi yang disajikan melalui media tersebut. Adapun sub indikator yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu.

- ❖ Siswa yakin dapat memahami materi dengan baik melalui penggunaan media *sipaurangi* 3D.
- ❖ Siswa memiliki keyakinan untuk memahami konsep permainan yang ada pada media *sipaurangi* 3D.

2) Ketetapan sasaran penggunaan media merupakan salah satu Indikator mencerminkan tingkat tekad atau komitmen penggunaan media dengan tujuan-tujuan tertentu. Adapun sub indikator yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu.

- ❖ Siswa yakin pada dirinya untuk aktif berkolaborasi bersama teman kelompoknya dalam memahami materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media *sipaurangi* 3D.
- ❖ Siswa memiliki keyakinan yang terampil untuk menyelesaikan permainan dalam media *sipaurangi* 3D sebagai proses mencapai tujuan pembelajaran.

3) Ketetapan waktu dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu indikator mengarahkan seseorang memiliki ketetapan atau komitmen terhadap alokasi waktu yang khusus dan terencana untuk kegiatan pembelajaran. Adapun sub indikator yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu.

- ❖ Siswa memiliki keyakinan secara konsisten dapat menyelesaikan permainan dalam media *sipaurangi* 3D sesuai alokasi waktu pembelajaran yang telah ditetapkan.
- ❖ Siswa menyadari bahwa ketetapan waktu yang baik dalam penggunaan media *sipaurangi* 3D dapat meningkatkan kemampuannya untuk memahami materi pelajaran.

4) Ketercapaian tujuan pembelajaran merupakan salah satu indikator melihat sebuah keberhasilan yang dicapai atau memenuhi tujuan-

tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran. Adapun sub indikator yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu.

- ❖ Siswa yakin bahwa penggunaan media *sipaurangi* 3D dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.
- ❖ Siswa yakin bahwa pencapaian tujuan pembelajarannya meningkat ketika secara aktif telah berkolaborasi dalam memahami materi melalui permainan pada media *sipaurangi* 3D.

5) Perubahan aktivitas belajar yang dialami siswa merupakan salah satu indikator menilai perubahan atau pergeseran dalam cara siswa terlibat dalam kegiatan belajar mereka. Salah satunya mencakup perubahan sikap *self-efficacy* siswa. Adapun sub indikator yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu.

- ❖ Penggunaan media *sipaurangi* 3D telah mengubah cara belajar siswa menjadi lebih interaktif dan menarik.
- ❖ Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media *sipaurangi* 3D.

Penjelasan terkait indikator *self-efficacy* yang akan digunakan oleh peneliti melalui pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D diatas dapat disimpulkan bahwa indikator berperan penting sebagai parameter yang diukur atau diamati untuk mengevaluasi tingkat keyakinan diri siswa dalam mencapai tujuan-tujuan tertentu. Indikator-indikator ini membantu menggambarkan secara lebih terperinci bagaimana *self-efficacy* dipengaruhi atau dievaluasi dalam konteks tertentu.

#### d) Faktor yang Mempengaruhi *Self-Efficacy*

Tinggi rendahnya efikasi diri seseorang dalam melakukan pelaksanaan tugas tentu saja sangat beranekaragam atau bervariasi. Dalam buku (Lina *et al*, 2019) menjelaskan terkait faktor-faktor *self-efficacy* yang berpedoman pada pendapat Albert Bandura sebagai berikut.

- 1) *Culture* (Budaya) artinya bahwa pengaruh budaya terhadap *self-efficacy* terlihat karena adanya nilai dan kepercayaan yang berfungsi sebagai sumber penilaian efikasi.
- 2) *Gender* (Jenis Kelamin) artinya bahwa perbedaan jenis kelamin memiliki keterkaitan dengan *self-efficacy*. Hal tersebut dijelaskan oleh Bandura bahwa wanita memiliki *self-efficacy* yang lebih tinggi dalam pengelolaan sesuatu dibanding laki-laki, sebab wanita berprofesi menjadi ibu rumah tangga dan wanita karir.
- 3) *Personal Mastery Experience* (Pengalaman Pribadi) artinya bahwa faktor *self-efficacy* siswa karena adanya pengalaman individu dalam menghadapi tugas dengan situasi sebelumnya memiliki dampak signifikan pada *self-efficacy*. Keberhasilan dalam pengalaman pribadi meningkatkan *self-efficacy*, sementara kegagalan dapat menguranginya. Pengalaman pribadi yang sukses memungkinkan individu merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tugas serupa.
- 4) *Intensive* (Intensif) menyerupai *reward* atau hadiah yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan tugas dengan baik dari guru. *Reward* dapat berupa pujian dan materi dari guru.

- 5) *Physiological States* (Reaksi Fisiologis) berupa kondisi fisik yang baik dan emosi yang stabil dapat meningkatkan keyakinan diri individu.
- 6) *Social Persuasion* (Kebijaksanaan Sosial) yaitu Umpan balik dan dukungan verbal dari orang lain, seperti teman, keluarga, guru, atau mentor, dapat memengaruhi *self-efficacy*.

Pemahaman faktor-faktor ini membantu dalam memahami bagaimana *self-efficacy* berkembang dan dapat ditingkatkan. Bandura menekankan bahwa *self-efficacy* bukan hanya tentang keyakinan diri, tetapi juga tentang evaluasi akurat terhadap kemampuan individu (Lina *et al*, 2019). Dalam konteks pendidikan dan pengembangan pribadi, memahami faktor-faktor yang mempengaruhi *self-efficacy* dapat membantu individu untuk merancang strategi yang tepat untuk meningkatkan sikap keyakinan diri mereka dan mencapai tujuan mereka.

#### **4. Hasil Belajar Kognitif**

##### **a) Pengertian Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar merujuk pada tingkat pemahaman, pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang dicapai oleh seseorang individu sebagai hasil dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dapat terjadi di berbagai konteks, khususnya pada lingkungan sekolah tingkat sekolah dasar. Hasil belajar dapat diukur dengan berbagai cara seperti tes,

penilaian, proyek, atau observasi yang telah disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan (Sari, 2021).

Salah satu hasil belajar yang berhubungan dengan pemahaman siswa adalah hasil belajar kognitif. (Yendri, *et all*, 2020) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif merujuk pada capaian dalam pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan berpikir sebagai hasil dari proses pembelajaran yang melibatkan penerimaan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dan diekspresikan dalam bentuk konsep, fakta, prinsip, atau kognitif lainnya (Ulumuddin & Dkk, 2019). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif mengarah pada tingkat pengetahuan, dan kemampuan berpikir siswa setelah terjadi proses pembelajaran.

Pentingnya hasil belajar kognitif sangat besar karena mencerminkan pencapaian tingkat pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan berpikir seseorang setelah menjalani proses pembelajaran. Proses ini juga berkontribusi pada pengembangan daya ingat dan retensi informasi, membantu individu menjadi pembelajar sepanjang hayat yang mandiri. Lebih dari itu, hasil belajar kognitif mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan di dunia kerja, di mana kognisi yang baik sangat dihargai. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran guru juga memiliki peranan penting dalam membantu siswa untuk mencapai hasil belajar kognitif siswa. Sebab, guru bukan hanya sebagai fasilitator tetapi juga berperan sebagai pengajar dan pendidik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, salah

satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Media yang baik dapat membantu siswa memahami materi yang sedang dipelajari serta memberikan umpan balik lebih lanjut. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencerminkan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada perkembangan siswa.

### **b) Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar kognitif adalah merupakan tingkat pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. (Suttriso & Prastiwi, 2023) menyatakan hasil belajar kognitif siswa dipengaruhi beberapa faktor, sebagai berikut.

#### **1) Faktor Internal**

- a) Faktor fisiologis merupakan faktor yang berhubungan dengan fungsi fisik dan biologis tubuh seseorang mempengaruhi hasil belajar karena berhubungan dengan kondisi fisik dan biologi mengarah pada kognitif, konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan belajar.
- b) Faktor Psikologis merupakan faktor yang berhubungan dengan mental, emosional, dan psikologis siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar kognitif. Hal tersebut mencakup berbagai elemen yang mempengaruhi cara siswa memproses informasi, berpikir, berperilaku, dan merespon lingkungan belajar.

#### **2) Faktor Eksternal**

- a) Faktor Lingkungan yang terbagi atas 3 yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat yang memberikan pengaruh signifikan pada perkembangan siswa dalam proses

pembelajara. Penjelasan terkait tiga faktor lingkungan yaitu pertama faktor lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama anak mendapatkan pendidikan khusus dari kedua orang tua sehingga membantu menentukan hasil belajar kognitif. Kedua, faktor lingkungan sekolah merujuk pada hal-hal yang ditemukan anak di sekolah seperti pembelajaran yang diberikan oleh guru, fasilitas sekolah, dan iklim sekolah yang harus aman, inklusif. Ketiga, Faktor lingkungan masyarakat mengarah pada komunitas atau lingkungan sekitar siswa.

- b) Faktor waktu mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa karena adanya keterbatasan waktu, jam belajar yang tepat agar siswa lebih konsentrasi dalam belajar, waktu istirahat dan pemulihan yang membantu menghilangkan rasa Lelah siswa dalam belajar, dan pengaturan waktu mengerjakan tugas.

### **c) Hasil Belajar pada Ranah Kognitif**

Pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar ranah kognitif siswa. Ranah Kognitif yaitu berkaitan dengan aspek-aspek kognitif atau pemikiran siswa. Hal tersebut mencakup pemahaman, pengetahuan, pemecahan masalah, berpikir kritis, kreativitas, daya ingat, dan kemampuan intelektual lainnya. Adapun empat tahap perkembangan kognitif anak menurut teori Jean Piaget dalam (Hazmi, 2023) sebagai berikut:

- 1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun): Pada tahap ini, anak-anak belajar tentang dunia mereka melalui indra dan tindakan fisik. Mereka

mengembangkan pemahaman tentang objek tetap dan mulai mengembangkan konsep objek yang hilang dari pandangan mereka, serta mereka mengembangkan koordinasi motorik.

- 2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun): Pada tahap ini, anak-anak mulai menggunakan bahasa dan simbol secara aktif, namun mereka masih sangat egosentris, artinya sulit memahami pandangan orang lain.
- 3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun): Pada tahap ini, anak-anak mulai mampu berpikir lebih logis dan konkret. Namun, masih terbatas dalam pemahaman konsep abstrak.
- 4) Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas): Tahap ini, anak-anak mencapai tingkat perkembangan kognitif lebih tinggi karena mampu berpikir secara abstrak dengan pemikiran hipotetis, dan memahami konsep-konsep kompleks seperti moralitas, etika, dan filosofi.

Teori diatas telah menjadi dasar penting dalam pemahaman perkembangan anak-anak dan perkembangan kognitif manusia secara umum. Namun, penting untuk diingat bahwa perkembangan setiap anak bisa berbeda, dan tidak semua anak akan melalui tahap-tahap ini pada usia yang sama. Khusus siswa kelas IV Sekolah dasar masuk kedalam kategori tahap operasional konkret artinya bahwa mereka sudah mulai mampu berpikir logis dan konkret. Taksonomi Bloom menunjukkan adanya beberapa tingkatan hasil belajar kognitif siswa yaitu (Hazmi, 2023).

- 1) *C1-Knowledge* (Pengetahuan) yaitu tingkat dasar yang mencakup pemahaman informasi dasar dan fakta-fakta. Siswa pada tingkat ini mengingat, mengenali, dan mereproduksi informasi yang diberikan.
- 2) *C2-Komprehension* (Pemahaman) yaitu tingkat pemahaman konsep dan ide-ide yang mendalam. Siswa mampu menjelaskan, menginterpretasikan, dan merinci informasi yang mereka pelajari.
- 3) *C3-Application* (Penerapan) yaitu tingkat yang mengarahkan siswa agar mampu mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman mereka dalam situasi yang berbeda atau dalam pemecahan masalah konkret. Mereka mampu menghubungkan teori dengan praktik.
- 4) *C4-Analysis* (Analisis) yaitu tingkat melibatkan kemampuan siswa memecahkan informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil, mengidentifikasi pola, dan hubungan antara elemen-elemen tersebut.
- 5) *C5-Synthesis* (Sintesis) artinya siswa pada tingkat ini dapat mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber, mengembangkan ide-ide baru, dan membuat hubungan antara berbagai konsep.
- 6) *C6-Evaluation* (Evaluasi) yaitu tingkat tertinggi dalam taksonomi Bloom, yang mengarahkan siswa mampu mengambil pendapat yang rasional dan kritis terhadap ide, konsep, atau masalah, serta dapat mengevaluasi argumen, metode, dan pendekatan.

Dengan memahami tingkatan dalam taksonomi ini, pendidik dapat merancang pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa.

## 5. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

### a) Urgensi Pendidikan Pancasila

Pergantian kurikulum dalam suatu sistem pendidikan Indonesia sering terjadi. Latar belakang pergantian kurikulum karena perkembangan zaman yang terus berkembang dan maju. Saat ini, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengeluarkan kebijakan baru dalam memulihkan ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) akibat masa pandemic COVID-19 berupa implementasi kurikulum merdeka (Bambang *et al*, 2022). Salah satu, perubahan yang terjadi dalam implementasi kurikulum merdeka yaitu pada mata pelajaran PPKn yang berubah menjadi Pendidikan Pancasila. Perubahan nama mata pelajaran PPKn menjadi Pendidikan Pancasila tersebut pada dasarnya merupakan amanat dari terbitnya Peraturan Pemerintah (PP) Republik Indonesia (RI) Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Pada PP RI Nomor 4 Tahun 2022 mencantumkan Pendidikan Pancasila sebagai muatan wajib di jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu bentuk perwujudan Profil Pelajar Pancasila artinya pembelajaran yang diberikan tidak hanya mencakup teori namun terintegrasi dengan proyek nyata. Meskipun demikian, tidak ada perubahan secara menyeluruh karena pada karakteristik maupun isi mata pelajaran Pancasila dengan PPKn

sebelumnya masih fokus pada 4 materi wajib yaitu Pancasila, UUD 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan NKRI (Nurul, *et all*, 2023).

Penggunaan nama “Pendidikan Pancasila” dalam konteks Kurikulum Merdeka merupakan komitmen Pemerintah dalam pembentukan nilai dan moral siswa. Pendidikan Pancasila juga bertujuan untuk membentuk karakter kewarganegaraan serta usaha pengembangan keterampilan sosial karakter siswa melalui pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajaran Pancasila (Diah & Irwan, 2023). Dengan demikian, keberadaan Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka untuk mewujudkan pandangan hidup bangsa sesuai dengan Pancasila.

#### **b) Prinsip-Prinsip Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

Pada tahun 2021, Pemerintah Indonesia meluncurkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya untuk mengembangkan pendidikan yang lebih kontekstual, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat dengan dasar mengarah pada pembentukan. Beberapa prinsip pendidikan Pancasila meliputi (Yusi *et all*, 2023):

- 1) Ketuhanan Yang Maha Esa: Prinsip ini menegaskan kepercayaan dan penghormatan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Kemanusiaan yang Adil dan Beradab: Pendidikan diarahkan untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki kesadaran akan hak asasi manusia, keadilan, dan beradab. Inklusivitas, toleransi, dan rasa empati menjadi aspek penting dalam prinsip ini.

- 3) Persatuan Indonesia: Prinsip ini menggarisbawahi pentingnya membangun rasa persatuan dan kesatuan di antara beragam suku, agama, ras, dan golongan (SARA) dalam masyarakat Indonesia.
- 4) Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmah Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan dan Perwakilan: Prinsip ini menekankan pentingnya pembentukan warga negara yang demokratis, partisipatif, dan menghargai keberagaman pendapat.
- 5) Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia: Pendidikan diarahkan untuk mengentaskan ketidaksetaraan sosial dan ekonomi, serta nilai-nilai keadilan dan solidaritas di antara masyarakat Indonesia.

Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap kebutuhan dan potensi setiap peserta didik, sekaligus mengembangkan keterampilan dan kompetensi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Prinsip-prinsip Pancasila tetap menjadi landasan moral dan etika dalam pendidikan di Indonesia.

### **c) Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka**

Karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila mencakup aspek yang menjadi pendukung dalam pemulihan dan peningkatan proses pembelajaran. Adapun karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam konsep Kurikulum Merdeka, sebagai berikut (Jamilatun *et all*, 2023).

- 1) Konsep pembelajaran yang berbasis projek disesuaikan dengan Profil Pelajar Pancasila merupakan kegiatan kokurikuler berbasis projek

dirancang sebagai usaha dalam mencapai kompetensi serta karakter siswa berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan.

- 2) Pembelajaran berbasis kompetensi yaitu pembelajaran dengan berpusat pada siswa, penguasaan kompetensi, tujuan pembelajaran lebih spesifik, terdapat penekanan unjuk kerja/kinerja, berfokus pada siswa, pengajar lebih berfungsi sebagai fasilitator.
- 3) Fleksibilitas bagi guru dalam proses pembelajaran guna membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dasar.

Pada penjelasan diatas, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam konsep Kurikulum Merdeka dapat memberikan kebebasan ke sekolah, guru dan siswa untuk berbas berinovasi, belajar secara mandiri dan kreatif.

### B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Kajian hasil penelitian peneliti sebelumnya yang memiliki kerelавanan dengan penelitian peneliti sebagai berikut.

Tabel 2.1 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Astutik <i>et al.</i> , 2022)	Pengembangan 3D <i>Book</i> berbasis PQ4R Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi dan <i>Self-Efficacy</i> Siswa Kelas V SDN Sutojayan 3 Kabupaten Blitar	Media 3D <i>Book</i> yang dikembangkan berbasis pendekatan PQ4R ( <i>Preview, Question, Reflect, Recite, dan Preview</i> ) pada materi siklus air sehingga membantu siswa mengekspresikan kemampuan yang dimilikinya baik metakognisi dan juga <i>self-efficacy</i> . Pengembangan melalui metode ADDIE melalui teknik pengumpulan data tes dan angket dengan Teknik pengolahan data menggunakan analisis <i>t-test desain</i>

		<i>before-after</i> . Hasil penelitian adalah media yang dikembangkan dinyatakan valid serta dapat meningkatkan kemampuan metakognisi dan <i>self-efficacy</i> siswa karena hasil <i>t hitung</i> sebesar 9.0 termasuk kriteria sangat tinggi.
(Andriani, 2020)	Pengembangan Media Koper Petualang Besut untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.	Media yang dikembangkan berupa Media berbentuk koper dengan wujud 3 dimensi pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 1 Lingkungan tempat tinggal kelas IV. Media koper petualang besut berisi didalamnya terdapat tiruan atau maket berupa gunung, suasana, pendesaan, perkotaan, dan pantai. Model pengembangan berupa ADDIE. Instrumen pengumpulan data berupa tes dan angket. Hasil penelitian media terbukti layak dari uji validator. Selain itu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan data yang diperoleh melalui pengamatan langsung. Serta Hasil belajar siswa meningkat setelah penggunaan media pembelajaran.
(Bulkani et al., 2022)	<i>Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools.</i>	Pengembangan media berbasis kearifan lokal data menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Karena media yang dikembangkan berupa media animasi yang dikembangkan berisi intro, menu, dasar, kompetensi dan indikator, simulasi, latihan soal, dan kearifan lokal.
(Al Kamil et al., 2023)	<i>Digital Picture Storybooks, Can Increase Students Self-Efficacy and Interest in Learning?</i>	Media buku cerita bergambar digital yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam meningkatkan efikasi diri dan minat belajar siswa. Karena, dengan menggunakan buku cerita bergambar digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau mengemukakan

		pendapat dan guru dapat memberikan tanggapan positif pada tahap pembelajaran.
(Nurdyansyah et al., 2020)	<i>Development of Learning Media for PENA (Puzzle Nusantara) Material for Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes for Class IV Student at MIS Al-Falah Lemahabang.</i>	Media pembelajaran PENA ( <i>Puzzle Nusantara</i> ) menunjukkan klasifikasi sebagai media cetak memiliki kualifikasi baik dari materi, ahli desai, dan ahli pembelajaran. Selain itu, media PENA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang yang hasilnya dari uji <i>paired samples t-test</i> secara manual maupun menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23 data yang dihitung.
(Khikmatun et al, 2023)	Spin Roda Sebagai Alternatif Media Pembelajaran untuk Mengembangkan Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar.	Media Spin Roda memiliki kualifikasi layak dan dapat diterima secara praktis maupun teori dengan tujuan untuk mengembangkan kepercayaan diri. Media digunakan melalui permainan spin roda.
(Lovina & Nugraha Frasandy, 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kapas (Kartu Pasangan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik.	Media kartu pasangan merupakan media sederhana yang tidak membutuhkan biaya mahal, dan praktis dibawa kemana-mana. Media pembelajaran KAPAS (Kartu Pasangan) dikembangkan dengan model 4D yaitu <i>Define, Design, Develop, dan Disseminate</i> mendapatkan hasil persentase sangat valid dari ahli media sebesar 95% dan ahli materi 92,38%. Selain itu, media KAPAS meningkatkan hasil belajar siswa dengan bukti melalui uji-t dengan taraf signifikan 0,05.
(Sumiati Mierna, Sandra Dewi Anggralita, 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran KARTIKRU untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Media KARTIKRU (Kartu Tematik Seru) merupakan media yang dilengkapi dengan materi serta soal-soal yang akan dijawab siswa. Melalui media ini mengajak siswa bermain secara kelompok dengan kartu jawaban yang telah diperoleh

	Siswa Kelas III Sekolah Dasar.	melalui kegiatan menjodohkan maka jika jawaban benar, kelompok tersebut akan memperoleh point tambahan, jika salah tidak mendapatkan poin. Hasil penelitian menunjukkan adanya minat belajar siswa dalam belajar karena terdapat peningkatan hasil belajar.
--	--------------------------------	---

Tabel 2.1 diatas telah menunjukkan bahwa penelitian pengembangan media sudah banyak dilakukan peneliti sebelumnya. Namun, belum ada peneliti yang melakukan penelitian yang memiliki variabel penelitian mengarah pada pengembangan media untuk peningkatan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar secara bersamaan dalam satu waktu tertentu.

### C. Kerangka Pikir Konseptual

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi awal dilapangan yaitu disebabkan adanya pembelajaran yang tidak efektif karena guru hanya fokus pada transfer teori pada buku paket, sehingga tidak melibatkan berbagai aktifitas pembelajaran lainnya. Dampak kondisi awal tersebut yaitu pertama, *self-efficacy* siswa yang masih rendah. Kedua, hasil belajar kognitif siswa yang rendah. Ketiga, pembelajaran yang kurang menyenangkan. Keempat, pembelajaran bersifat monoton. Maka dari itu, solusi dari dampak kondisi awal tersebut berupa pengembangan media *sipaurangi* 3D yang akan dikembangkan oleh peneliti menggunakan model

ADDIE menurut (Branch, 2009). Dengan demikian, dari proses penelitian pengembangan tersebut akan menghasilkan media pembelajaran *Sipaurangi* 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. Adapun kerangka pikir penelitian ini sesuai penjelasan diatas sebagai berikut.



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir Penelitian**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *research & development* (R & D) yang artinya penelitian dan pengembangan yang berorientasi menghasilkan sebuah produk. Adapun produk dari penelitian ini berupa media pembelajaran. Menurut (Rayanto & Sugianti, 2020) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan berbeda dengan penelitian lainnya karena memiliki tujuan yang pengembangannya menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan pengujian dilapangan yang direvisi dan seterusnya. Penelitian pengembangan juga dimaknai sebagai proses yang pada spesifikasi desain dalam bentuk fisik. Sedangkan menurut (Borg. W.R. dan Gall, 1983) dalam (Okpatrioka, 2023) memberikan penjelasan terkait penelitian dan pengembangan yaitu "*Research and development (R&D) involves a systematic procedure employed to create and authenticate educational materials. This procedure, often termed the R&D cycle, encompasses examining relevant research findings related to the intended product, crafting the product using these insights, conducting field tests in the eventual usage environment, and refining it to address any shortcomings identified during field testing. In more thorough R&D initiatives, this cycle is reiterated until the field-test data confirm that the product aligns with its defined behavioral goals*". Artinya "Penelitian dan

pengembangan (R&D) melibatkan prosedur sistematis yang digunakan untuk mengidentifikasi materi pendidikan.

Prosedur diatas sering disebut siklus R&D, mencakup pemeriksaan temuan penelitian relevan, menyusun produk, melakukan uji lapangan dan menyempurnakannya untuk mengatasi segala kekurangan. Dalam inisiatif penelitian dan pengembangan yang lebih menyeluruh, siklus ini diulangi hingga data uji lapangan memastikan bahwa produk tersebut selaras dengan tujuan”. Dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses sistematis untuk menciptakan, menguji, dan memperbaiki produk atau inovasi.

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

### **1. Waktu**

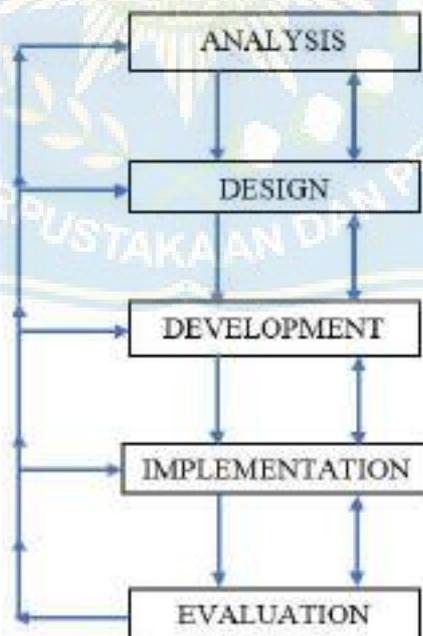
Waktu penelitian ini telah terlaksana selama 1 bulan yaitu pada bulan Januari 2024.

### **2. Tempat**

Tempat penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar. Sekolah ini menjadi sasaran tempat dalam penelitian karena merupakan tempat unit kerja peneliti sebagai guru pendamping sementara sehingga peneliti sudah memiliki hubungan dan komunikasi yang baik untuk memudahkan peneliti mengambil data penelitian.

### C. Desain Model Penelitian dan Pengembangan (R & D)

Desain penelitian & pengembangan (R & D) dilakukan peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh (Branch, 2009) berupa model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE merupakan model pengembangan yang sistematis dan interaktif (Winaryati, *et all* 2021). Alasan peneliti memilih model ADDIE yaitu pertama, peneliti telah menggunakan model ADDIE pada penelitian sebelumnya yang artinya terdapat penguasaan terhadap model ini. Kedua, model ADDIE sangat sesuai untuk pengembangan media *sipaurangi* 3D karena kompleks, fleksibel, dan adaptif. Ketiga, model pengembangan ADDIE, memiliki tahap yang melibatkan evaluasi dan revisi yang berkelanjutan. Adapun tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut.

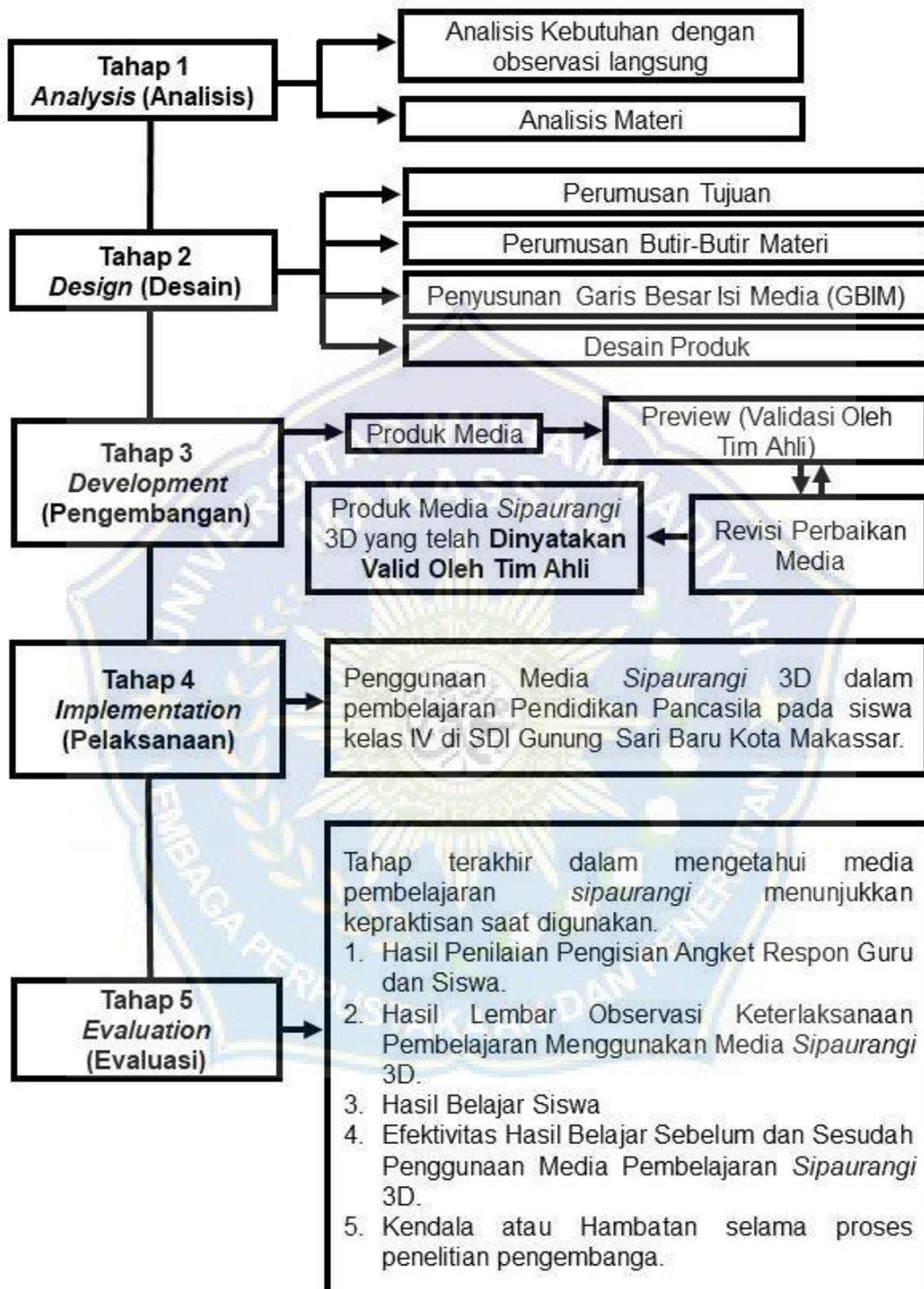


**Gambar 3.1 Model ADDIE menurut (Branch, 2009)**  
**Sumber: (Satriawan, 2023)**

Berdasarkan gambar 3.1, (Branch, 2009) menjelaskan setiap tahapan model ADDIE yaitu pertama, *analysis* artinya analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja. Kedua, *design* artinya desain bertujuan memverifikasi kinerja yang akan dicapai dan pemilihan metode tes yang sesuai. Ketiga, *development* artinya pengembangan tujuannya untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber-sumber belajar. Keempat, *implementation* artinya tahap implementasi bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar yang melibatkan siswa. Kelima, *Evaluation* artinya tahap evaluasi bertujuan mengukur kualitas dari produk dan proses sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan.

#### **D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (R & D)**

Prosedur pengembangan merupakan tahap pengembangan produk penelitian. Menurut (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan sesuatu menjadi lebih sempurna, dan mengembangkan suatu produk menjadi lebih baik. Sehingga, penelitian pengembangan terdapat kegiatan memvalidasi dan mengembangkan produk (Kamil, 2022). Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE oleh (Branch, 2009). Adapun prosedur pengembangan media *sipaurangi* 3D dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut.



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Media *Sipaurangi* 3D

## E. Uji Coba Produk

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu di SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar yang memiliki 11 rombongan belajar meliputi kelas IA, IB, IIA, IIB, IIIA, IIIB, IV, VA, VB, VIA, IVB.

### 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan media *sipaurangi* 3D adalah siswa kelas IV SDI Gunung Sari Baru dengan total keseluruhan berjumlah 30 orang yang masing-masing terbagi atas 13 orang perempuan dan 17 orang siswa laki-laki. Alasan peneliti menjadikan kelas IV sebagai subjek uji coba karena tempat mengajar peneliti sebagai guru pendamping sementara. Selain itu, tingkat *self-efficacy* dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan Pancasila masih rendah.

### 3. Desain Uji Coba

Uji coba produk media *sipaurangi* 3D dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai dasar penepatan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media (Andi, 2022) melalui kegiatan berikut.

#### a) Uji Coba Lapangan Awal

Tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa melalui observasi langsung dan melakukan analisis materi melalui pemberian *pre-test* kepada untuk mengetahui pemahamannya terhadap materi sebelum menggunakan media pembelajaran. Setelah melakukan analisis, selanjutnya peneliti melakukan tahap *design* dengan

merumuskan tujuan, butir-butir materi, penyusunan garis besar isi media (gbim), serta desain produk berupa media pembelajaran *sipaurangi* 3D. Dalam mengetahui kevalidan media, peneliti melakukan validasi ahli media dan ahli materi. Ketika media *sipaurangi* 3D sebagai produk dari penelitian pengembangan ini dinyatakan valid maka peneliti melakukan uji coba lapangan utama.

b) Uji Coba Lapangan Utama

Tahap uji coba lapangan utama merupakan tahap implementasi atau pelaksanaan dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahapan ini, peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas IV SDI Gunung Sari Baru keseluruhan berjumlah 30 orang yang terbagi atas 13 orang perempuan dan 17 orang siswa laki-laki.

c) Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional dilakukan setelah melakukan uji coba lapangan utama. Kegiatan peneliti pada uji coba ini pertama, melakukan *post-test* kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sebagai nilai hasil belajar siswa. Kegiatan kedua yaitu peneliti meminta guru dan siswa untuk mengisi angket respon dalam mengetahui tingkat kepraktisan media *sipaurangi* 3D. Ketiga, guru untuk mengisi lembar observasi *self-efficacy* siswa untuk mengetahui keefektifan media. Keempat, pengisian lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran *sipaurangi* 3D. Kegiatan terakhir yaitu mengolah data.

#### 4. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa data kuantitatif yang berupa angka-angka yang diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, nilai *pre-test* dan *post-test* siswa, angket respon guru dan siswa, lembar observasi *self-efficacy*, dan lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran *sipaurangi* 3D. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan jenis data kualitatif yang berupa deskripsi dari data kuantitatif yang diperoleh.

#### 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, sebagai berikut.

##### a) Lembar Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Instrumen validasi ahli pada penelitian pengembangan ini terbagi menjadi dua yaitu instrument ahli media dan instrument ahli materi. Tujuan yaitu untuk mengetahui kevalidan media *sipaurangi* 3D sebelum diimplementasikan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.

##### b) Tes

Teknik tes digunakan untuk menguji tingkat kognitif siswa berupa lembar tes berisikan soal-soal untuk mengetahui tingkat pemahaman, daya ingat atau kognitif siswa terhadap materi yang telah dipelajari

pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media *sipaurangi* 3D. Penggunaan lembar tes ini yaitu pada kegiatan *pre-test* dan *post-test*.

c) Angket

Angket yang digunakan pada penelitian pengembangan ini berupa angket guru dan angket siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *sipaurangi* 3D saat diimplementasikan.

d) Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan yaitu pertama, lembar observasi *self-efficacy* bertujuan untuk mengukur tingkat *self-efficacy* siswa. Kedua, lembar observasi keterlaksanaan media bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media saat diimplementasi.

e) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data berupa foto-foto kegiatan penelitian mulai dari proses validasi ahli media, ahli materi, pengumpulan data angket guru dan siswa, pelaksanaan tes, serta dokumentasi lainnya.

## 6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan berupa data analisis deskriptif kuantitatif terdiri atas.

### a) Analisis Validitas

- 1) Format lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan dari media *siapurangi* 3D dapat menggunakan skala *likert* dengan skor maksimal 4 poin.

Tabel 3.1 Format Pernyataan Skala *Likert* Validitas Media

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Valid
2	Tidak Valid
3	Valid
4	Sangat Valid

Sumber: (Mardapi, 2008)

- 2) Kemudian untuk mengetahui data kuantitatif terhadap persentase hasil kevalidan, jika dibandingkan dengan yang diharapkan oleh peneliti digunakan rumus persentase (Mardapi, 2008) yaitu:

$$\text{Validitas\%} = \frac{\text{Nilai Kenyataan}}{\text{Nilai yang diharapkan}} \times 100\%$$

Keterangan:

Nilai kenyataan: hasil dari nilai instrumen validator

Nilai diharapkan: hasil skor dari instrumen dengan asumsi setiap butir dijawab sangat baik atau skor 4.

- 3) Selain data kuantitatif dihitung, hasil perhitungan tersebut dikonversi menjadi nilai kualitatif berupa kriteria kevalidan.

Tabel 3. 2 Skala Penilaian Kualifikasi Validitas Media

Rentang Penilaian %	Kategori
76-100	Sangat Valid
51-75	Valid
26-50	Tidak Valid
0-25	Sangat Tidak Valid

Sumber: Mardapi (2008)

#### b) Analisis Kepraktisan Media

- 1) kepraktisan media berasal dari data angket respon guru dan siswa serta lembar observasi keterlaksanaan. Teknik analisis data kepraktisan menggunakan skala *likert* oleh (Akbar, 2013).

Tabel 3.3 Format Pernyataan Skala *Likert* Kepraktisan Media

<b>Rentang Penilaian</b>	<b>Kategori</b>
85%-100%	Sangat Praktis
70,01%-85%	Praktis
50,1%-70%	Kurang Praktis
01,00%-50%	Tidak Praktis

**Sumber: (Akbar, 2013)**

2) Rumus untuk mengetahui kepraktisan media oleh (Akbar, 2013).

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kepraktisan

TSe = Total skor empiris (skor yang diperoleh)

TSh = Total skor yang diharapkan

### c) Analisis Keefektifan Media

Uji keefektifan media diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* serta lembar observasi *self-efficacy* siswa yang diisi oleh guru dan lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran *sipaurangi* 3D. Adapun penjelasan dalam analisis keefektifan media, sebagai berikut.

#### 1) Penilaian *Pret-test* dan *Post-test*

- ❖ Soal *pre-test* dan *pos-test* memiliki skor poin setiap soal/pertanyaan maksimal 5 poin. Berikut teknik penilaian setiap pertanyaan pada *pre-test* dan *post-test* siswa menggunakan skala likert oleh (Widiyanto, 2013)

Tabel 3.4 Format Ketuntasan *Pre-test* dan *Post-test*

Tingkat Pencapaian %	Kategori
76-100	Sangat Tuntas
51-75	Tuntas
26-50	Tidak Tuntas
0-25	Sangat Tidak Tuntas

Sumber: (Widiyanto, 2013)

- ❖ Pada hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Widiyanto, 2013)

$$\text{Ketuntasan \%} = \frac{\text{Skor yang tuntas}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

- ❖ Keberhasilan belajar klasikal dikatakan tercapai jika  $\geq 80\%$  siswa berhasil mencapai KBM. Persentase keberhasilan hasil belajar kognitif secara klasikal menurut (Widiyanto, 2013), dihitung dengan rumus berikut.

$$\text{Ketuntasan Klasikal \%} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\Sigma$  siswa yang tuntas: Nilai siswa yang tuntas

$\Sigma$  seluruh siswa : Jumlah nilai seluruh siswa

## 2) Penilaian Lembar Observasi *Self-Efficacy*

- ❖ Rumus penilaian *self-efficacy* juga menggunakan rumus oleh (Widiyanto, 2013) sebagai berikut.

$$\text{Self-Efficacy \%} = \frac{\text{Nilai Kenyataan}}{\text{Nilai yang diharapkan}} \times 100\%$$

Keterangan:

Nilai kenyataan: hasil nilai dari nilai guru pada lembar observasi

Nilai diharapkan: hasil skor dari angket yang diisi.

- ❖ Data kuantitatif dihitung, tersebut dikonversi menjadi nilai kualitatif berupa kriteria keefektifan, sebagai berikut.

Tabel 3.5 Skala Penilaian *Self-Efficacy* Siswa

Tingkat Pencapaian %	Kategori
76-100	Sangat Baik
51-75	Baik
26-50	Cukup Baik
0-25	Kurang Baik

Sumber: (Widiyanto, 2013)

Selain analisis data di atas, pada uji keefektifan juga data yang diperoleh dari nilai *pretest posttest*, serta nilai observasi *self-efficacy* juga dianalisis melalui *paired sample test*. Menurut (Widiyanto, 2013).

*Paired sample test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan dengan asumsi bahwa observasi atau penelitian harus dalam kondisi yang sama. Pengujian dilakukan dengan menggunakan significant 0.05 ( $\alpha=5\%$ ) antar variabel independen dengan variabel dependen. Dasar pengambilan putusan untuk menerima atau menolak  $H_0$  pada uji ini adalah sebagai berikut.

- 1) Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau  $H_a$  ditolak (perbedaan kinerja tidak signifikan).

- 2) Jika nilai signifikan  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima (perbedaan kinerja signifikan).

Adapun rumus Paired T-tes sebagai berikut (Widiyanto, 2013).

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan

t = Nilai t hitung

$\bar{D}$  = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2

N = Jumlah sampel

Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah:

T tabel  $>$  T hitung =  $H_0$  diterima atau  $H_a$  ditolak

T tabel  $<$  T hitung =  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima

Berdasarkan rumus diatas, Berikut interval skor hasil belajar siswa.

Tabel 3.6 Format Skala *Likert* Keefektifan

<b>Rentang Penilaian</b>	<b>Kategori</b>
85%-100%	Sangat Tinggi
70,01%-85%	Tinggi
50,1%-70%	Rendah
01,00%-50%	Sangat Rendah

**Sumber: (Widiyanto, 2013)**

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Alur penelitian pengembangan media pembelajaran berupa media *sipaurangi* 3D telah menyelesaikan semua langkah-langkah yang menjadi syarat bagi sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran. Adapun hasil-hasil penelitian sebagai berikut:

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Validitas Pengembangan Media *Sipaurangi* 3D

Validitas pada penelitian pengembangan ini diperoleh berdasarkan hasil penilaian oleh 2 validator. Tujuan melakukan validitas media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang dikembangkan yaitu agar peneliti memperoleh media pembelajaran *sipaurangi* 3D telah dinyatakan valid digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa pada saat melakukan observasi di kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar. Adapun hasil validitas sebagai berikut.

##### a. Modul Ajar

Modul ajar pada kurikulum merdeka merupakan pengganti dari RPP yang dirancang secara lengkap dan sistematis sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas.

Pengembangan media disesuaikan dengan materi pada modul ajar. Namun sebelum modul ajar digunakan terlebih dahulu diuji validitas oleh dua validator. Adapun data validasi modul ajar sebagai berikut.

**Tabel 4.1 Data Validasi Modul Ajar**

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
<b>1.</b>	<b>Format Modul Ajar</b>		
a.	Terdapat identitas sekolah	4	4
b.	Terdapat identitas mata pelajaran	4	4
c.	Terdapat identitas kelas/semester	4	4
d.	Terdapat alokasi waktu	4	4
e.	Terdapat materi pokok pembelajaran	4	4
f.	Terdapat Capain Pembelajaran	4	4
g.	Terdapat tujuan pembelajaran	4	4
h.	Terdapat Profil pelajar Pancasila	4	4
i.	Terdapat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	4	4
j.	Terdapat pemahaman bermakna	4	4
k.	Terdapat pertanyaan pemantik	4	4
l.	Menampilkan model/metode pembelajaran	4	4
m.	Menampilkan media dan sumber pembelajaran	4	4
n.	Menampilkan langkah-langkah hasil belajar	4	4
o.	Terdapat alat evaluasi penilaian hasil belajar	3	4
<b>2.</b>	<b>Isi Modul Ajar</b>		
a.	Relavansi antara modul ajar dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	4	4
b.	Relavansi antara penjabaran Capaian Pembelajaran (CP) kedalam Tujuan Pembelajaran (TP)	4	4
c.	Relavansi antara urutan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) terhadap pencapaian CP	4	4
d.	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	3	4

e.	Relavansi antara materi dengan tujuan pembelajaran dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran	3	4
f.	Kegiatan guru dirumuskan secara operasional dalam setiap tahap pembelajaran untuk tiap fase	3	4
a.	kegiatan siswa dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	3	4
<b>3. Bahasa yang Digunakan</b>			
a.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
b.	Sifat komutatif bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
c.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	3	4
d.	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	3	4
<b>4. Waktu yang digunakan</b>			
a.	Kejelasan alokasi waktu setiap fase pembelajaran	4	4
b.	Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap fase pembelajaran	4	4
<b>5. Metode yang digunakan</b>			
a.	Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator.	4	4
b.	Relevansi fase-fase pada model pembelajaran yang digunakan	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>113</b>	<b>120</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,76</b>	<b>4</b>
<b>Persentase</b>		<b>94,16%</b>	<b>100%</b>
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>97%</b>	

Hasil validasi pada modul ajar yang telah diuji oleh dua validator memperoleh nilai persentase secara klasikal yaitu 97% dengan kategori sangat valid (Mardapi, 2008). Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka hasil penilaian dari validator 1

menyatakan bahwa modul ajar dapat digunakan tanpa revisi dengan saran layak digunakan untuk penelitian. Sedangkan hasil penilaian validator 2 menyatakan bahwa modul ajar dapat digunakan dengan sedikit revisi. Adapun saran dan catatan perbaikan dari validator 2 yaitu refleksi atau tinjau Kembali penilaian bagian pengetahuan pada modul ajar. Setelah, modul ajar melalui uji oleh dua validator ahli beserta revisi yang telah dilakukan peneliti hingga modul ajar dinyatakan sangat valid, maka modul ajar dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D.

#### **b. Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D**

Pengembangan media pembelajaran *Sipaurangi* 3D merupakan produk dari penelitian ini. Namun sebelum digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa. Terlebih dahulu, dilakukan uji kevalidan oleh dua validator. Uji validitas ini terbagi menjadi dua bagian yaitu.

##### **1) Validasi Materi Pada Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D**

Hasil validasi materi pada media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang dilakukan oleh dua validator ahli, sebagai berikut.

**Tabel 4.2 Data Validasi Materi**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor Validator I</b>	<b>Skor Validator II</b>
<b>1.</b>	<b>Isi</b>		
a.	Kesesuaian isi media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4	4
b.	Kebenaran materi dalam media pembelajaran	4	4

c.	Materi yang diberikan menanamkan konsep Jati diri dan Kebhinekaan	3	4
d.	Dapat dikerjakan oleh siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam	3	4
e.	Kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, latihan soal dan tes penguasaan materi	3	4
f.	Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media	3	4
<b>2.</b>	<b>Bahasa, Tulisan, dan Tampilan</b>		
a.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa	4	4
b.	Istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami siswa	4	4
c.	Tampilan warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca, sehingga mudah dipahami siswa.	4	4
d.	Kemudahan memahami materi berdasarkan Teknik penyajian media	4	4
e.	Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi	4	4
f.	Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif	4	4
<b>3.</b>	<b>Manfaat</b>		
a.	Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa	4	4
b.	Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>52</b>	<b>56</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,71</b>	<b>4</b>
<b>Persentase</b>		<b>92,85%</b>	<b>100%</b>
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>96,42%</b>	

Hasil validasi materi pada media pembelajaran yang *sipaurangi* 3D yang dikembangkan telah diuji oleh dua validator memperoleh nilai persentase secara klasikal yaitu 96,42% termasuk kategori sangat valid (Mardapi, 2008). Berdasarkan hasil penilaian

yang dilakukan, maka hasil penilaian validator 1 menyatakan bahwa materi pada media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi dengan saran layak digunakan untuk penelitian. Sedangkan hasil penilaian validator 2 menyatakan bahwa materi pada media dapat juga digunakan tanpa revisi dengan saran atau catatn perbaikan bahwa penulisan kata jangan ada yang terputus. Setelah, materi pada media melalui uji oleh dua validator AHLI beserta revisi yang telah dilakukan oleh peneliti hingga dinyatakan sangat valid, maka modul ajar dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D.

## 2) Validasi Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D

Hasil validasi media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang dilakukan oleh dua validator ahli, sebagai berikut.

**Tabel 4.3 Data Validasi Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D**

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
<b>1.</b>	<b><i>Lay Out (Tampilan Media)</i></b>		
a.	Keseimbangan tampilan gambar dan teks	4	4
b.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan karakteristik siswa	4	4
c.	Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , teks dan gambar	4	4
d.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3	4
e.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	3	4
f.	Kesesuaian pemilihan warna huruf	3	4
g.	Kesesuaian ukuran huruf	4	4
h.	Resolusi gambar	4	4
<b>2.</b>	<b>Isi</b>		
a.	Penempatan gambar dan kata sesuai	3	4

b.	Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	3	4
c.	Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	4	4
d.	Media mudah digunakan	4	4
<b>3. Manfaat</b>			
a.	Media memudahkan proses belajar	4	4
b.	Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	4	4
c.	Media membangkitkan minat dan motivasi siswa	4	4
d.	Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	4	4
<b>4. Bahasa yang Digunakan</b>			
a.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
b.	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
c.	Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>71</b>	<b>76</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,73</b>	<b>4</b>
<b>Persentase</b>		<b>93,42%</b>	<b>100%</b>
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>96,71%</b>	

Hasil validasi pada media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang telah diuji oleh dua validator memperoleh nilai persentase secara klasikal yaitu 96,71% termasuk kedalam kategori sangat valid (Mardapi, 2008). Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka hasil penilaian validator 1 dan validator 2 masing-masing menyatakan bahwa media pembelajaran *sipaurangi* 3D dapat digunakan tanpa revisi dengan saran sangat layak digunakan tanpa perbaikan. Dengan demikian, media pembelajaran *sipaurangi* 3D telah valid dan dapat digunakan.

### c. Lembar Observasi *Self-Efficacy*

Lembar observasi *self-efficacy* adalah alat atau instrumen yang digunakan untuk mengamati dan mengukur tingkat keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk mencapai tujuan tertentu dalam situasi tertentu. *Self-efficacy* adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan atau menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari (Hadi Widodo, *et al*, 2021). Namun, sebelum instrumen lembar observasi *self-efficacy* digunakan maka dilakukan uji kevalidan oleh dua validator. Adapun hasil validitas dari validator yaitu.

**Tabel 4.4 Data Validasi Lembar Observasi *Self-Efficacy***

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
<b>1.</b>	<b>Konstruksi Pedoman Observasi</b>		
a.	Pedoman observasi dirumuskan dengan jelas	4	4
b.	Pedoman observasi mencakup aspek: 1. <i>Level</i> (besarannya) 2. <i>Strenght</i> (Kekuatan) 3. <i>Generality</i> (Generalitas)	4	4
<b>2.</b>	<b>Materi Pedoman Observasi</b>		
a.	Pedoman observasi dapat digunakan untuk menggali tingkat keyakinan siswa ( <i>self-efficacy</i> )	4	4
b.	Pedoman observasi dapat digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana keyakinan siswa ( <i>self-efficacy</i> )	4	4
<b>3.</b>	<b>Manfaat</b>		
a.	Pedoman observasi menggunakan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
b.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4

c.	Tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4
d.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>32</b>	<b>32</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>	<b>4</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>	<b>100%</b>
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>100%</b>	

Hasil validasi pada lembar observasi *self-efficacy* yang telah diuji oleh dua validator memperoleh nilai persentase secara klasikal yaitu 100% termasuk kedalam kategori sangat valid (Mardapi, 2008). Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, hasil penilaian validator 1 dan validator 2 menyatakan bahwa lembar observasi *elf-efficacy* dapat digunakan tanpa revisi. Adapun saran dari validator 1 yaitu layak digunakan, sedangkan validator 2 menyarankan untuk perbaikan menyesuaikan dengan indikator *self-efficacy*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dan telah dilakukan penyesuaian kembali, lembar observasi *self-efficacy* telah dinyatakan valid dan dapat digunakan.

#### d. Angket

Instrumen yang digunakan untuk melihat respon guru dan siswa berupa angket. Namun, sebelum angket digunakan, dilakukan uji validitas oleh dua validator. Adapun hasil yang diperoleh berikut.

Tabel 4.5 Data Validasi Angket

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
<b>1.</b>	<b>Format Angket</b>		
a.	Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas	4	4
b.	Kriteria skor dinyatakan dengan jelas	4	4
<b>2.</b>	<b>Segi Isi</b>		
a.	Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	4	4
b.	Kesesuaian butir angket dengan indikator	4	4
<b>3.</b>	<b>Segi Konstruksi</b>		
a.	Butir angket dirumuskan dengan jelas	4	4
b.	Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pernyataan	4	4
<b>4.</b>	<b>Bahasa yang Digunakan</b>		
a.	Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	3	4
b.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	3	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>30</b>	<b>32</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,75</b>	<b>4</b>
<b>Persentase</b>		<b>93,75%</b>	<b>100%</b>
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>96,87%</b>	

Hasil validasi pada angket yang telah diuji oleh dua validator memperoleh nilai persentase secara klasikal yaitu 96,87% termasuk kedalam kategori sangat valid (Mardapi, 2008). Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, hasil penilaian validator 1 dan validator 2 menyatakan bahwa angket dapat digunakan tanpa revisi. Adapun saran dan catatan perbaikan yang diberikan oleh validator 1 yaitu sebaiknya ada pernyataan negatif juga. Sedangkan validator 2 menyatakan sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil yang

diperoleh dan telah dilakukan perbaikan, lembar angket telah dinyatakan valid dapat digunakan oleh peneliti.

#### e. Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran digunakan untuk melihat media pembelajaran *sipaurangi* 3D dapat secara praktis digunakan pada proses pembelajaran. Namun, terlebih dahulu lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran yang digunakan dinilai terlebih dahulu oleh dua validator ahli untuk mengetahui kevalidan dari lembar observasi yang akan digunakan. Adapun hasil validitas lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran sebagai berikut.

**Tabel 4.6 Data Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran**

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
<b>1.</b>	<b>Format Lembar Observasi</b>		
a.	Petunjuk pengisian lembar observasi dinyatakan dengan jelas	3	4
b.	Kriteria skor dinyatakan dengan jelas	3	4
<b>2.</b>	<b>Isi Lembar Observasi</b>		
a.	Kategori keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran dalam modul ajar	4	4
b.	Kategori keterlaksanaan pembelajaran sudah mencakup semua aktivitas siswa yang mungkin terjadi dalam pembelajaran	4	4
c.	Kategori keterlaksanaan pembelajaran dapat teramati dengan baik.	4	4
d.	Kategori keterlaksanaan pembelajaran tidak menimbulkan makna ganda	4	4

<b>3. Bahasa yang Digunakan</b>			
a.	Keterlaksanaan pembelajaran dipaparkan dengan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
b.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4
c.	Tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4
d.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>38</b>	<b>40</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,8</b>	<b>4</b>
<b>Persentase</b>		<b>95%</b>	<b>100%</b>
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>97,5%</b>	

Hasil validasi pada lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran yang telah diuji oleh dua validator memperoleh nilai persentase secara klasikal yaitu 97,5% termasuk kedalam kategori sangat valid (Mardapi, 2008). Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, hasil penilaian validator 1 dan validator 2 menyatakan bahwa lembar lembar observasi dapat digunakan tanpa revisi. Adapun saran dari validator 1 yaitu layak digunakan, sedangkan validator 2 menyarankan untuk tinjau Kembali jika terdapat ketidaksesuaian dengan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh dan telah dilakukan perbaikan, lembar observasi telah dinyatakan valid dapat digunakan.

#### **f. Kisi-Kisi dan Tes Pengetahuan (Kognitif)**

Kisi-kisi dan tes pengetahuan berisi soal-soal merupakan alat yang untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan melalui media pembelajaran

*sipaurangi* 3D yang telah dikembangkan. Namun, sebelum digunakan tes maka dilakukan terlebih dahulu uji validasi oleh dua validator ahli. Adapun hasil penilaian validator sebagai berikut.

**Tabel 4.7 Data Validasi Kisi-Kisi dan Tes**

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
<b>1.</b>	<b>Format Kisi-Kisi dan Tes</b>		
a.	Relavansi dengan capaian pembelajaran	3	4
b.	Kejelasan pembagian tujuan pembelajaran	3	4
c.	Pengaturan ruang/tata letak	3	3
d.	Terdapat petunjuk pengerjaan soal	3	4
<b>2.</b>	<b>Isi Kisi-Kisi dan Tes</b>		
a.	Relavansi antara tujuan pembelajaran dengan jumlah butir soal	4	4
b.	Relavansi antara tujuan pembelajaran dengan ranah yang diukur	4	4
c.	Relavansi antara butir soal dengan kompetensi awal	4	4
d.	Relavansi antara butir soal dengan ranah yang diukur	4	4
e.	Rumusan tujuan pembelajaran menggunakan kalimat perintah yang operasional	4	4
<b>3.</b>	<b>Bahasa yang Digunakan</b>		
a.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
b.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4
c.	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	4	4
d.	Rumusan tujuan pembelajaran tidak menunjukkan penafsiran ganda	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>48</b>	<b>51</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,69</b>	<b>3,92</b>
<b>Persentase</b>		<b>92,3%</b>	<b>98%</b>
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>95,15%</b>	

Hasil validasi pada kisi-kisi dan tes yang telah diuji oleh dua validator memperoleh nilai persentase secara klasikal yaitu 95,15% termasuk kedalam kategori sangat valid (Mardapi, 2008). Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, hasil penilaian validator 1 dan validator 2 menyatakan bahwa kisi-kisi dan tes dapat digunakan tanpa revisi. Adapun saran dari validator 1 yaitu layak digunakan, sedangkan validator 2 menyarankan untuk tinjau ulang rubrik penilaian. Berdasarkan hasil yang diperoleh dan telah dilakukan perbaikan, kisi-kisi dan tes yang akan digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa telah dinyatakan valid.

Data yang telah diperoleh dari uji validator 1 dan 2, secara keseluruhan dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D dapat dinyatakan valid.

## **2. Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D**

Kepraktisan media pembelajaran dalam penelitian pengembangan media merujuk pada sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan secara efektif dan efisien dalam konteks pembelajaran. Pengujian kepraktisan media pembelajaran pada penelitian ini melalui pengumpulan data respon guru dan respon siswa menggunakan angket serta lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran. Adapun hasil yang telah diperoleh berdasarkan observasi sebagai berikut.

### a. Respon Guru

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh respon guru yaitu angket. Adapun hasil respon guru sebagai berikut.

**Tabel 4.8 Respon Guru**

No	Indikator	Skor Respon Guru
<b>A. Aspek Pembelajaran</b>		
1	Saya melihat topik menjadi mudah dipahami oleh siswa	4
2.	Dengan menggunakan media <i>sipaurangi</i> 3D membantu saya sebagai guru menciptakan pembelajaran yang inovasi dikelas	4
3.	Saya dapat mengajar siswa belajar sambil bermain atau <i>learning to play</i>	4
4.	Saya dapat memberikan siswa edukasi Jati Diri dan Kebinekaan menggunakan media <i>sipaurangi</i> 3D	4
5.	Saya merasa media <i>sipaurangi</i> 3D penuh dengan interaktivitas	4
<b>B. Apsek Isi Media</b>		
6.	Saya merasa pemilihan bahasa pada media yang tepat	4
7.	Saya merasa media <i>sipaurangi</i> 3D terdapat kemenarikan dan kejelasan waran dan gambar	4
8.	Saya merasa media sangat mudah digunakan dalam pembelajaran	4
9.	Saya merasa media mudah diimplementasikan pada kelompok belajar siswa	4
11.	Saya merasa media sangat <i>relative advantage</i>	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>40</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>

Hasil respon guru terhadap media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang telah dikembangkan memperoleh nilai persentasi 100% melalui penilaian menggunakan angket termasuk kedalam kategori sangat praktis (Akbar, 2013). Adapun komentar atau saran guru menyatakan bahwa media sangat praktis digunakan apalagi pada pembelaaingan

Pendidikan Pancasila khusus dikelas IV. Dengan demikian, melalui data respon guru menggunakan angket maka media pembelajaran *sipaurangi* 3D sangat praktis digunakan.

#### b. Respon Siswa

Kepraktisan media pembelajaran *sipaurangi* 3D juga diukur melalui angket respon siswa. Adapun hasil respon siswa berikut.

**Tabel 4.9 Respon Siswa**

No	Indikator	Jumlah Siswa yang Memberikan Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Aspek Materi</b>					
1.	Saya mudah memahami topik yang dijelaskan dalam media <i>sipaurangi</i> 3D	-	-	-	30
2.	Dengan menggunakan media <i>sipaurangi</i> 3D membuat saya ingin belajar lebih giat	-	-	-	30
3.	Saya bisa belajar sambil bermain atau <i>learning to play</i>	-	-	-	30
4.	Jati Diri dan Kebinekaan menggunakan media <i>sipaurangi</i> 3D	-	-	-	30
5.	Saya dapat mempelajari nilai-nilai keberagaman pada media <i>sipaurangi</i> 3D.	-	-	-	30
6.	Materi pada media <i>sipaurangi</i> 3D dapat saya pahami karena berbasis <i>games</i> .	-	-	-	30
<b>B. Apsek Kenyamanan</b>					
7.	Saya tidak memiliki kesulitan dalam menggunakan media <i>sipaurangi</i> 3D	-	-	-	30
8.	Warna dan gambar yang digunakan membuat saya tertarik untuk belajar	-	-	-	30
9.	Bahasa yang digunakan dapat saya pahami	-	-	-	30
10.	Media membantu saya dalam mengetahui keberagaman dilingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.	-	-	-	30
<b>Jumlah Skor</b>		<b>1200</b>			
<b>Rata-Rata Skor Yang diberikan oleh Siswa</b>		<b>4</b>			
<b>Jumlah Siswa</b>		<b>30</b>			
<b>Persentase secara Klasikal</b>		<b>100%</b>			

Jumlah siswa kelas IV (empat) yang memberikan respon terhadap pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang yaitu 30 orang. Rata-rata skor yang diberikan setiap siswa yaitu 4 dengan jumlah skor secara keseluruhan 1200. Adapun persentase respon siswa yaitu secara klasikal 100% termasuk kedalam ketagori sangat praktis (Akbar, 2013). Dengan demikian, media pembelajaran *sipaurangi* 3D dinyatakan sangat praktis berdasarkan respon siswa.

### c. Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran

Kepraktisan media pembelajaran selanjutnya dapat diperoleh menggunakan lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran. Adapun hasil data yang diperoleh pada observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *sipaurangi* 3D berikut.

**Tabel 4.10 Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D**

No	Indikator	Skor
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>		
1	Kegiatan orientasi berupa membuka pembelajaran dengan salam, menanyakan kabar, berdoa bersama, dan mengecek kehadiran.	4
2.	Kegiatan motivasi berupa menyanyikan salah satu lagu nasional	4
3.	Kegiatan aparsepsi	4
4.	Kegiatan menginformasikan topik materi dan tujuan pembelajaran	4
<b>B. Kegiatan Inti</b>		
5.	Guru memberikan pertanyaan pemantik	4
6.	Gurun memberikan penjelasan secara umum terkait materi pembelajaran	4
7.	Kegiatan diskusi kelompok	4
8.	Penggunaan media pembelajaran <i>sipaurangi</i> 3D	4
9.	Kegiatan evaluasi materi	4

<b>C. Kegiatan Penutup</b>		
10.	Menyimpulkan materi pembelajaran	4
11.	Refleksi pembelajaran	4
12.	Penyampaian pembelajaran pertemuan selanjutnya	4
13.	Berdoa setelah belajar	4
14.	Menutup pembelajaran dengan salam	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>86</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *sipaurangi* memperoleh nilai persentase yaitu 100% termasuk kedalam kategori sangat praktis (Akbar, 2013). Adapun komentar atau saran pada proses pembelajaran yaitu pelaksanaan pembelajaran sudah sangat baik namun pada saat menyampaikan materi pembelajaran guru perlu lebih interaktif lagi kepada siswa. Dengan demikian, melalui data observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *sipaurangi* 3D yang telah dikembangkan menggunakan angket maka media pembelajaran *sipaurangi* 3D sangat praktis digunakan.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui angket respon guru dan siswa, serta observasi menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *sipaurangi* 3D dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang telah dikembangkan oleh peneliti termasuk kedalam kategori sangat praktis

### 3. Keefektifan Pengembangan Media *Sipaurangi* 3D

Media pembelajaran dianggap efektif jika dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik serta memfasilitasi proses pembelajaran secara efisien. Data keefektifan pengembangan media pembelajaran dapat diperoleh melalui berbagai metode evaluasi seperti tes maupun observasi langsung. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Sipaurangi* 3D, telah dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan melalui media pembelajaran *sipaurangi* 3D. Sedangkan sikap *self-efficacy* dilakukan melalui observasi langsung. Adapun data yang diperoleh dianalisis melalui uji *paired sample test* (Widiyanto, 2013). sebagai berikut.

#### a) Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan)

Hasil Belajar merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup berbagai aspek pembelajaran, termasuk aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman). Sehingga, Hasil Belajar Kognitif merupakan bagian dari hasil belajar yang terkait dengan pengetahuan, pemahaman, dan proses berpikir kognitif individu (Habsy et al., 2023). Berikut hasil belajar kognitif siswa

**Tabel 4.11 Data Statistik *Pretest-posttest* Kognitif (pengetahuan) Siswa Kelas IV**

Variabel	Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan) Siswa Kelas IV	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
N (Jumlah Siswa)	30	30
Nilai Ideal	100	100
KKM	75	75
Minimum	25	85

Maksimum	80	100
Jumlah	1475	2890
Mean (Rata-Rata)	49,16	96,33
Median	47,5	100
Modus	45	100
Standar Deviasi	17,224	4,901
Varian	296,695	24,023
Jumlah Siswa Tuntas KKM Secara Klasikal	5	30
Jumlah Siswa Tidak Tuntas KKM Secara Klasikal	25	0
Persentase Siswa Tuntas KKM Secara Klasikal	16,66%	100%
Persentase Siswa Tidak Tuntas KKM Secara Klasikal	83,33%	0%

Tabel 4.12 di atas menyajikan data statistik pre-test dan post-test kognitif siswa kelas IV dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 30 orang, dengan nilai ideal yang perlu dicapai adalah 100 dari KKM 75. Hasil pre-test menunjukkan nilai minimum sebesar 25, sedangkan nilai minimum post-test adalah 85. Sementara itu, nilai maksimum pre-test adalah 80, yang meningkat menjadi 100 pada post-test. Total skor pre-test adalah 1475, meningkat menjadi 2890 pada post-test, menggambarkan peningkatan sebesar 1415 poin. Nilai rata-rata pre-test adalah 49,16, meningkat menjadi 96,33 pada post-test. Median pre-test adalah 47,5, meningkat menjadi 100 pada post-test. Nilai yang sering muncul pada pre-test adalah 45, sedangkan pada post-test adalah 100. Standar deviasi pada pre-test adalah 17,224, yang menurun menjadi 4,901 pada post-test, menandakan pengurangan variasi hasil belajar dan peningkatan konsistensi data setelah penerapan media pembelajaran Sipaurangi 3D. Varian data pre-test

adalah 296,695, yang menurun menjadi 24,023 pada *post-test*, menunjukkan peningkatan konsentrasi data di sekitar nilai rata-rata dan variasi yang lebih kecil pada *post-test*. Adapun pada saat *pretest* jumlah siswa yang tuntas KKM secara klasikal yaitu 5 orang sehingga persentasenya 16,66% sedangkan pada saat *posttest* berjumlah 30 orang sehingga persentasenya 100%. Jumlah siswa yang tidak tuntas KKM secara klasikal pada saat *pretest* yaitu 25 orang dengan persentase 83,33% sedangkan pada saat *posttest* sudah tidak ada siswa yang tidak tuntas. Berdasarkan hasil uraian data, adapun perolehan hasil belajar secara klasikal setiap item soal pada *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

**Tabel 4.12 Skor Hasil Belajar Kognitif (pengetahuan) Secara Klasikal**

No	Pertanyaan	Jumlah Skor Secara Klasikal	
		<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
1.	Bagaimanakah cara kita untuk melestarikan keragaman dilingkungan sekitar?	330	585
2.	Berikanlah contoh 3 (tiga) bentuk keragaman budaya dan suku bangsa dilingkungan sekitar!	305	570
3.	Berikanlah 3 (tiga) contoh sikap dan perilaku yang dapat merusak keragaman dilingkungan sekitar!	310	570
4.	Berikanlah 3 (tiga) contoh sikap dan perilaku yang dapat menjaga keragaman dilingkungan sekitar.	265	590
5.	Bagaimanakah menurutmu makna dari <i>Bhineka Tunggal Ika!</i>	265	575
<b>Jumlah</b>		<b>1475</b>	<b>2890</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>49,16</b>	<b>96,33</b>

Nilai yang diperoleh siswa secara keseluruhan pada setiap pertanyaan *pretest* yaitu pada *pretest* meliputi pertanyaan pertama

berjumlah 330, pertanyaan kedua berjumlah 305, pertanyaan ketiga berjumlah 310, pertanyaan keempat berjumlah 265, pertanyaan kelima berjumlah 265. Maka jumlah skor secara keseluruhan yaitu 1475 dengan rata-rata 49,16 termasuk kedalam kategori sangat rendah. Sedangkan pada *posttest* meliputi pertanyaan pertama berjumlah 585, pertanyaan kedua dan ketiga masing-masing 570, pertanyaan keempat 590, dan pertanyaan kelima 575. Maka jumlah skor secara keseluruhan yaitu 2890 dengan rata-rata 96,33 termasuk kategori sangat tinggi (Widiyanto, 2013).

Uraian data diatas dapat dilihat secara klasikal skor yang diperoleh. adapun nilai yang diperoleh setiap siswa sebagai bukti hasil belajar kognitif siswa sebelum media *sipaurangi* 3D digunakan dan sesudah media pembelajaran di gunakan, sebagai berikut.

**Tabel 4.13 Hasil Belajar Kognitif (pengetahuan) Per-Siswa**

No. Urut	Pretest		Posttest		No. Urut	Pretest		Posttest	
	Mean	Ket.	Mean	Ket.		Mean	Ket.	Mean	Ket.
1	40	SR	100	ST	16	60	R	100	ST
2	50	SR	100	ST	17	25	SR	90	ST
3	45	SR	100	ST	18	75	T	100	ST
4	60	R	100	ST	19	45	SR	100	ST
5	55	R	100	ST	20	45	SR	100	ST
6	60	R	100	ST	21	80	T	100	ST
7	30	SR	95	ST	22	60	R	100	ST
8	75	T	90	ST	23	30	SR	90	ST
9	80	T	100	ST	24	50	SR	100	ST
10	25	SR	95	ST	25	60	R	100	ST
11	45	SR	90	ST	26	35	SR	95	ST
12	25	SR	85	ST	27	75	T	100	ST
13	25	SR	85	ST	28	25	SR	90	ST
14	45	SR	95	ST	29	50	SR	95	ST
15	55	R	95	ST	30	45	SR	100	ST
<b>JUMLAH</b>									
								<i>pre</i>	<i>post</i>
<b>Siswa Memperoleh Nilai Sangat Tinggi (ST)</b>								<b>0</b>	<b>30</b>

<b>Siswa Memperoleh Nilai Tinggi (T)</b>	<b>5</b>	<b>0</b>
<b>Siswa Memperoleh Nilai Rendah (R)</b>	<b>7</b>	<b>0</b>
<b>Siswa Memperoleh Nilai Sangat Rendah (SR)</b>	<b>18</b>	<b>0</b>
<b>Skor Secara Klasikal</b>	<b>1475</b>	<b>2890</b>
<b>Rata-Rata %</b>	<b>49,16</b>	<b>96,33</b>

Data hasil belajar kognitif diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. Data menunjukkan tidak terdapat jumlah siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi (ST) pada saat *pretest* sedangkan pada saat *posttest* terdapat 30 siswa yang nilainya mencapai kategori sangat tinggi (ST). Nilai siswa yang memperoleh nilai tinggi (T) saat *pretest* sebanyak 5 orang sedangkan tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai kategori tinggi saat *posttest*. Siswa yang memperoleh nilai Rendah (R) saat *pretest* sebanyak 7 orang sedangkan tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai kategori rendah saat *posttest*. Siswa yang memperoleh nilai sangat rendah (RR) saat *pretest* sebanyak 18 orang sedangkan saat *posttest* tidak terdapat siswa memperoleh nilai sangat rendah. Maka jumlah skor asli secara klasikal yaitu 3000. Namun, pada saat *pretest* jumlah skor yang diperoleh siswa secara klasikal hanya 1475 sedangkan pada saat *posttest* meningkat menjadi 2890. Rata-rata nilai hasil belajar secara klasikal pada *pretest* yaitu 49,16% termasuk kategori sangat rendah sedangkan pada saat *posttest* yaitu mencapai 96.33% termasuk kategori sangat tinggi (Widiyanto, 2013).

Dalam mengetahui keefektifan media pembelajaran *sipaurangi* 3D untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Maka data yang diperoleh diuji melalui *paired sample test*. Adapun hasil pengujian diuraikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.14 Uji *Paired Samples Test* Hasil Belajar Kognitif**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Hasil Belajar (Pre) - Hasil Belajar (Post)	-47.16667	14.83724	2.70890	-52.70698	-41.62635	-17.412	29	.000

Berdasarkan tabel 4.14 data hasil uji "*Paired Samples Test*" di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *Pretest* dengan *Posttest* yang artinya bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari tabel output "*Paired Samples Test*" di atas juga memuat informasi tentang nilai "*Mean Paired Differences*" adalah sebesar -41.166. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar *Pre Test* dengan rata-rata hasil belajar *Post Test* atau  $49.166 - 96.333 = -41.166$  dan selisih perbedaan tersebut antara -52.706 sampai dengan -41.626 (95%).

#### **b) *Self-efficacy***

*Self-efficacy* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya sendiri untuk melakukan tugas-tugas tertentu atau untuk mencapai tujuan tertentu dalam berbagai situasi (Al Kamil et al., 2023). Dalam mengetahui nilai *self-efficacy* maka dilakukan observasi langsung. Berikut data *self-efficacy* sebelum pembelajaran menggunakan media *sipaurangi* 3D dan setelah menggunakan media.

Tabel 4.15 Data Statistik *Pre-Post Self-Efficacy* Siswa

Variabel	Hasil Belajar Afektif (Sikap) yaitu <i>Self-Efficacy</i> Siswa Kelas IV	
	<i>Pre</i>	<i>Post</i>
N (Jumlah Siswa)	30	30
Nilai Ideal	100	100
KKM	75	75
Minimum	46	91
Maksimum	70	100
Jumlah	1698	2965
Mean (Rata-Rata)	56,60	98,83
Median	54	100
Modus	48	100
Standar Deviasi	8,700	2,587
Varian	75,697	6,695
Jumlah Siswa memperoleh di atas KKM Secara Klasikal	0	30
Jumlah Siswa memperoleh di bawah KKM Secara Klasikal	30	0
Persentase Jumlah Nilai Siswa di atas KKM Klasikal	0%	100%
Persentase Jumlah Nilai Siswa di bawah KKM Klasikal	100%	0%

Tabel 4.13 diatas merupakan data statistik *pre* dan *post* observasi *self-efficacy* siswa. Penjelasanannya yaitu jumlah siswa 30 orang dengan nilai ideal yang perlu dicapai 100 dari KKM 75. Nilai minimum *pre* yang diperoleh yaitu 46 sedangkan nilai minimum *post* yaitu 91. Nilai maksimum *pre* yaitu 70 sedangkan nilai *post* yaitu 100. Jumlah skor secara keseluruhan *pre* yaitu 1698 sedangkan *post* yaitu 2865. Nilai mean atau rata-rata pada saat *pre* yaitu 56,60 sedangkan terjadi peningkatan nilai *post* yaitu 98,83. Nilai tengah atau median *pre* yaitu 54 sedangkan *post* yaitu 100. Nilai modul atau sering muncul pada *pre* yaitu 48 sedangkan *post* yaitu 100. Standar deviasi pada *pre* yaitu

8,700 sedangkan standar deviasi pada *post* yaitu 2,587. Varian data *pre* menunjukkan nilai 75,697 sedangkan *post* menunjukkan nilai 6,695. Dalam hal ini data *post* cenderung lebih terkonsentrasi di sekitar nilai rata-rata dan memiliki variasi yang lebih kecil dibandingkan data *pre*. Adapun pada saat sebelum penggunaan media tidak ada siswa yang memperoleh nilai diatas KKM secara klasikal sehingga persentasenya 0% sedangkan setelah media di terapkan siswa yang diatas KKM berjumlah 30 orang sehingga persentasenya 100%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM secara klasikal pada saat *pretest* yaitu 30 orang dengan persentase 100% sedangkan setelah ,media di terapkan sudah tidak ada siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Berdasarkan uraian data dan penjelasan diatas, adapun nilai yang diperoleh setiap siswa sebagai bukti hasil observasi *self-efficacy* sebelum media *sipaurangi* 3D digunakan dan sesudah media pembelajaran di gunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

**Tabel 4.16 Skor Hasil Observasi *Self-Efficacy* Secara Klasikal**

No	Indikator	Jumlah Skor Secara Keseluruhan	
		<i>pre</i>	<i>post</i>
<b>A. Pemahaman Siswa Terhadap Media</b>			
1.	Siswa yakin dapat memahami materi dengan baik melalui penggunaan media <i>sipaurangi</i> 3D.	179	300
2.	Siswa memiliki keyakinan untuk memahami konsep permainan yang ada pada media <i>sipaurangi</i> 3D.	184	300
<b>B. Ketetapan Sasaran Penggunaan Media</b>			
3.	Siswa yakin pada dirinya untuk aktif berkolaborasi bersama teman kelompoknya dalam memahami materi	147	294

	pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media <i>sipaurangi</i> 3D.		
4.	Siswa memiliki keyakinan yang terampil untuk menyelesaikan permainan dalam media <i>sipaurangi</i> 3D sebagai proses mencapai tujuan pembelajaran.	158	290
<b>C. Ketetapan Waktu dalam Kegiatan Pembelajaran</b>			
5.	Siswa memiliki keyakinan secara konsisten dapat menyelesaikan permainan dalam media <i>sipaurangi</i> 3D sesuai alokasi waktu pembelajaran yang telah ditetapkan.	180	291
6.	Siswa menyadari bahwa ketetapan waktu yang baik dalam penggunaan media <i>sipaurangi</i> 3D dapat meningkatkan kemampuannya untuk memahami materi pelajaran.	168	290
<b>D. Ketercapaian Tujuan Pembelajaran</b>			
7.	Siswa yakin bahwa penggunaan media <i>sipaurangi</i> 3D dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.	183	300
8.	Siswa yakin bahwa pencapaian tujuan pembelajarannya meningkat ketika secara aktif telah berkolaborasi dalam memahami materi melalui permainan pada media <i>sipaurangi</i> 3D.	177	300
<b>E. Perubahan Aktivitas Belajar yang Dialami Siswa</b>			
9.	Penggunaan media <i>sipaurangi</i> 3D telah mengubah cara belajar siswa menjadi lebih interaktif dan menarik	168	300
10.	Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media <i>sipaurangi</i> 3D.	154	300
<b>Jumlah</b>		<b>1698</b>	<b>2695</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>56,60</b>	<b>98,83</b>

Nilai yang diperoleh siswa secara keseluruhan pada setiap indikator *self-efficacy* siswa yaitu saat observasi sebelum pembelajaran menggunakan media meliputi indikator pertama berjumlah 179, indikator kedua berjumlah 184, indikator ketiga berjumlah 147, indikator keempat

berjumlah 158, indikator kelima berjumlah 180, indikator keenam berjumlah 168, indikator ketujuh berjumlah 183, indikator kedelapan berjumlah 177, indikator kesembilan berjumlah 168, dan indikator kesepuluh berjumlah 154. Maka jumlah skor secara keseluruhan yaitu 1698 dengan rata-rata 56,60 termasuk kategori Rendah. Sedangkan skor *self-efficacy* yang diperoleh setelah penggunaan media meliputi indikator pertama berjumlah 300, indikator kedua berjumlah 300, indikator ketiga berjumlah 294, indikator keempat berjumlah 290, indikator kelima berjumlah 291, indikator keenam berjumlah 290, indikator ketujuh berjumlah 300, indikator kedelapan berjumlah 300, indikator kesembilan berjumlah 300, dan indikator kesepuluh berjumlah 300. Maka jumlah skor secara keseluruhan yaitu 2965 dengan rata-rata 98,83 termasuk kategori sangat tinggi (Widiyanto, 2013).

Uraian data diatas dapat dilihat secara klasikal skor yang diperoleh. adapun nilai yang diperoleh setiap siswa sebagai bukti observasi *self-efficacy* siswa sebelum media *sipaurangi* 3D digunakan dan sesudah media pembelajaran di gunakan, sebagai berikut.

**Tabel 4.17 Nilai Self-Efficacy Per-Siswa**

No. Urut	Pre		Post		No. Urut	Pre		Post	
	Mean	Ket.	Mean	Ket.		Mean	Ket.	Mean	Ket.
1	50	SR	98	ST	16	61	R	100	ST
2	48	SR	100	ST	17	66	R	100	ST
3	57	R	91	ST	18	70	R	100	ST
4	46	SR	100	ST	19	48	SR	100	ST
5	66	R	100	ST	20	57	R	100	ST
6	48	SR	100	ST	21	70	R	100	ST
7	70	R	100	ST	22	66	R	100	ST
8	56	R	100	ST	23	66	R	94	ST
9	48	SR	100	ST	24	48	SR	100	ST
10	51	R	100	ST	25	51	R	100	ST
11	52	R	100	ST	26	52	R	100	ST

12	50	SR	92	ST	27	50	SR	100	ST
13	46	SR	95	ST	28	46	SR	95	ST
14	65	R	100	ST	29	66	R	100	ST
15	58	R	100	ST	30	70	R	100	ST
<b>JUMLAH</b>									
								<i>pre</i>	<i>post</i>
<b>Siswa Memperoleh Nilai Sangat Tinggi (ST)</b>								<b>0</b>	<b>30</b>
<b>Siswa Memperoleh Nilai Tinggi (T)</b>								<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Siswa Memperoleh Nilai Rendah (R)</b>								<b>19</b>	<b>0</b>
<b>Siswa Memperoleh Nilai Sangat Rendah (SR)</b>								<b>11</b>	<b>0</b>
<b>Skor Secara Klasikal</b>								<b>1698</b>	<b>2695</b>
<b>Rata-Rata %</b>								<b>56,6</b>	<b>98,83</b>

Data nilai *self-efficacy pre* dan *post*. Data menunjukkan sebelum media digunakan tidak terdapat siswa memperoleh nilai sangat tinggi (ST) sedangkan setelah media digunakan semua siswa memperoleh nilai sangat tinggi (ST). Tidak terdapat jumlah siswa yang memperoleh nilai tinggi (T) pada kondisi *pre* dan *post*. Jumlah nilai rendah (R) pada saat sebelum menggunakan media sebanyak 19 orang dan setelah digunakan tidak terdapat siswa memperoleh nilai rendah. Sedangkan, jumlah siswa memperoleh nilai sangat rendah (SR) sebelum media digunakan sebanyak 11 orang dan tidak terdapat jumlah siswa memperoleh nilai sangat rendah setelah penggunaan media. Adapun jumlah skor secara klasikal *pre* yaitu 1698 dengan rata-rata 56,6% termasuk kategori rendah. Sedangkan pada *post* yaitu 2695 dengan rata-rata 98,83% termasuk kategori sangat tinggi (Widiyanto, 2013).

Dalam mengetahui keefektifan media pembelajaran *sipaurangi* 3D untuk meningkatkan *self-efficacy*. Maka data yang diperoleh diuji melalui *paired sample test*. Adapun hasil pengujian diuraikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.18 Uji Paired Samples Test Self-Efficacy**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Self Efficacy (Pre) - Self Efficacy (Post)	-42.23333	8.64105	1.57763	-45.45996	-39.00671	-26.770	29	.000

Berdasarkan tabel 4.18 Data hasil "*Paired Samples Test*" di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara self-efficacy sebelum dengan sesudah yang artinya pengembangan media dalam meningkatkan self-efficacy siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dari tabel output "*Paired Samples Test*" di atas juga memuat informasi tentang nilai "*Mean Paired Differences*" adalah sebesar -42.233. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata self-efficacy sebelum dengan sesudah atau  $56.000 - 98.833 = -42.233$  dan selisih perbedaan tersebut antara -45.569 sampai dengan -39.006 (95%).

#### 4. Proses Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D

Proses Hasil Pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D dilakukan melalui model ADDIE. sebagai berikut.

##### a. *Analysis* (Analisis)

Tahap awal pada penelitian ini merupakan uji coba lapangan awal yang berupa kegiatan menganalisis. Pada tahap analisis terbagi atas dua kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut.

## 1) Analisis Kebutuhan dengan Observasi Langsung

Pada analisis kebutuhan, peneliti melakukan analisis guru dan siswa di SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar dengan hasilnya berupa penemuan beberapa masalah yaitu:

### a) Rendahnya *self-efficacy*

Peneliti juga melakukan observasi pada saat guru memberikan proses pembelajaran didalam kelas yang menunjukkan adanya salah satu indikator pada ranah penilaian sikap yang belum terpenuhi yaitu masih kurangnya *self-efficacy* atau kepercayaan diri siswa. Rendahnya penilaian guru terhadap sikap siswa dikarenakan setelah melakukan diskusi kelompok, selanjutnya hasil diskusi kelompok dipresentasikan dan rata-rata siswa memiliki rasa malu yang tinggi atau rasa percaya diri yang rendah. Contoh konkretnya, pada saat guru memberikan materi bab 3 tentang Jati Diri dan Kebinekaan terkait Memahami Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar dengan tujuan pembelajaran salah satunya yaitu mengenali karakteristik fisik dan non fisik orang dan benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Siswa diarahkan mengerjakan tugas secara mandiri terkait sikap terhadap teman di kelas yang berbeda suku dan agama serta apa bentuk kerukunan dengan teman yang berbeda suku dan agama. Selanjutnya setiap siswa wajib mempresentasikan hasil kerja mandiriya didepan kelas.

Namun, pada saat itu banyak siswa yang tidak ingin mempresentasikan karena kurangnya keyakinan diri.

b) Rendahnya Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) UPT SPF SD Inpres Gunung Sari baru secara klasikal adalah 75. Namun, hasil belajar kognitif siswa secara klasikal pada Ujian Tengah Semester (UTS) sebelum melakukan remedial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila semester 2 yaitu ujian tengah semester (UTS) sekitar terdapat 24 orang siswa dari 28 siswa yang jawabannya keliru.

c) Pembelajaran yang bersifat Monoton dan Kurang Menyenangkan

Berdasarkan wawancara peneliti bersama wali kelas IV terkait rendahnya hasil belajar kognitif dan *self-efficacy* siswa yaitu pembelajaran yang bersifat monoton karena guru hanya fokus mentransfer ilmu menggunakan buku paket saja. Guru juga tidak memiliki media pembelajaran yang konkret pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kadang guru menjelaskan pembelajaran hanya berbantuan video yang diakses di yang diakses di *youtube* tetapi banyak siswa yang lebih memilih berbicara dengan teman dibandingkan menonton video pembelajaran. Namun, saat guru menunjukkan sebuah media konkret pada mata pelajaran lain, siswa lebih fokus belajar.

**2) Analisis Materi**

Analisis materi merupakan tahap menentukan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran yang akan digunakan.

Adapun materi yang disajikan terdapat pada mata pelajaran pendidikan Pancasila pada Bab 3 tentang Jati diri dan Kebhinekaan: Memahami Kergaman Budaya di Lingkungan Sekitar. Materi yang digunakan merupakan materi yang sedang diajarkan oleh guru kepada siswa. Materi ini memiliki penjelasan bahwa keadaan penduduk Indonesia bermacam-macam. Setiap daerah memiliki perbedaan budaya. Namun perbedaan tidak perlu dipertentangkan. Perbedaan bisa dipersatukan. Persatuan membuat hidup lebih indah (Sarjan, 2022). Adapun sajian topik atau materi yang dipilih oleh peneliti, uraikan ke dalam 4 bagian:

- a) Materi 1 tentang memahami keragaman di lingkungan sekitar yang disajikan melalui *games magnet koin*.
- b) Materi 2 tentang bentuk keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar yang disajikan melalui *games puzzle* budaya.
- c) Materi 3 tentang sikap dan perilaku yang merusak keragaman di lingkungan sekitar yang disajikan melalui *games* jejak edukasi.
- d) Materi 4 tentang sikap dan perilaku yang menjaga keragaman di lingkungan sekitar melalui *games* jejak edukasi.

#### **b. *Design* (Desain)**

Tahap *Design* (Desain) difokuskan dalam upaya mempelajari masalah dan menemukan solusi penyelesaian masalah melalui langkah-langkah berikut.

## 1) Perumusan Tujuan

Media pembelajaran *sipaurangi* 3D dikembangkan memiliki tujuan umum yaitu mengatasi permasalahan rendahnya *self-efficacy* dan hasil belajar siswa. Secara khusus tujuannya yaitu:

### a) Media pembelajaran *sipaurangi* 3D memenuhi kategori valid

(1) Media pembelajaran *sipaurangi* 3D dirancang untuk memvisualisasikan konsep-konsep materi pembelajaran Pendidikan pancasila dalam tiga dimensi. Media pembelajaran *sipaurangi* 3D memungkinkan pengguna untuk memahami materi secara lebih menyeluruh dan mendalam, terutama untuk topik-topik yang melibatkan struktur atau ruang tiga dimensi.

(2) Validasi Ahli. Media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang telah melalui proses validasi oleh pakar di bidangnya. Pengembang telah bekerja sama dengan ahli dalam disiplin ilmu yang relevan untuk memastikan bahwa representasi *sipaurangi* 3D yang disajikan akurat dan sesuai dengan standar keilmuan.

### b) Media pembelajaran *sipaurangi* 3D memenuhi kategori Praktis

Media pembelajaran *sipaurangi* 3D dirancang memenuhi kategori media konkret yang mengusung 3D sehingga mudah digunakan, biaya yang terjangkau, membuatnya dapat diakses oleh peserta didik secara langsung dan dapat membantu guru dalam mengefektifkan waktu dalam pemberian materi Pendidikan Pancasila yang memuat materi yang sifatnya abstrak menjadi lebih sederhana.

## 2) Perumusan Butir-Butir Materi

Materi yang terdapat pada media pembelajaran *sipaurangi 3D* disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Adapun materi yang akan disajikan yaitu pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila khusus dikelas IV dengan judul materi terdapat pada Bab 3. Jati diri dan kebhinekaan: Memahami Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar. Berikut capaian pembelajaran.

- (a) Siswa dapat mengenal keragaman budaya di lingkungan sekitar.
- (b) Siswa dapat mengenal dan mendalami bentuk keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar.
- (c) Siswa dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang merusak keragaman dilingkungan sekitar.
- (d) Siswa dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang menjaga keragaman dilingkungan sekitar.

## 3) Penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM)

Garis Besar Isi Media (GBIM) sarannya mengarah pada topik atau materi pokok pembelajaran sesuai dengan modul ajar kurikulum merdeka yang telah disusun. Adapun topik/materi yaitu:

- (a) Memahami keragaman di lingkungan sekitar.
- (b) Bentuk keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar.
- (c) Sikap dan perilaku yang merusak keragaman di lingkungan sekitar.
- (d) Sikap dan perilaku yang menjaga keragaman di lingkungan sekitar.

#### 4) Desain Produk

Desain produk merupakan proses perencanaan dan penciptaan bentuk fisik dan fungsional suatu produk (Dwi *et all*, 2023). Produk dari penelitian ini berupa Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D berukuran 35 cm x 35 cm, berbahan tripleks dialasai stiker yang telah didesain menggunakan aplikasi *Canva for Education*. Berikut adalah gambaran dari desain produk berupa media *Sipaurangi* 3D.

##### a) Desain Tampilan Luar Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D

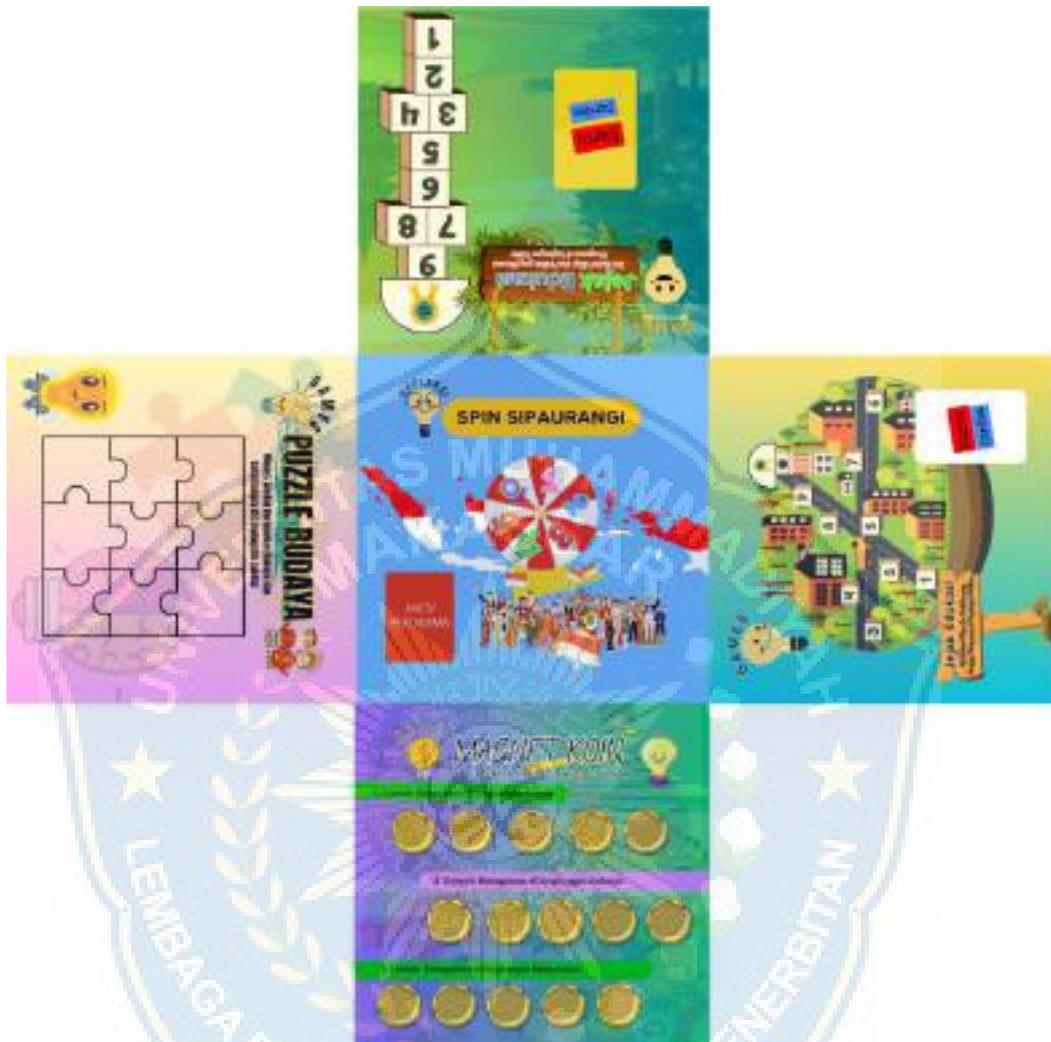


**Gambar 4.1** Desain Tampilan Luar Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D

Gambar 4.1 diatas merupakan tampilan luar media pembelajaran *sipaurangi* 3D. Pada tampilan luar media diidentik warna merah artinya

berani dan kuning dapat dimaknai sebagai kreatif dan semangat untuk saling berkolaborasi dalam proses pembelajaran (Br Ginting & Pulungan, 2019). Penjelasan terkait desain media yaitu Pertama, bagian sisi depan dan belakang memiliki desain yang sama berupa terdapat tulisan “Media Sipaurangi 3D” dengan lambangnya berupa lampu pijar. Kemudian, terdapat gambar siswa laki-laki yang sedang belajar dan siswa perempuan sedang menunjuk sebuah gambar lampu Pijar, Keduanya memiliki arti bahwa ada media yang dikembangkan terdapat banyak kegiatan interaktif dalam proses pembelajaran berbasis *games* yang sifatnya *sipaurangi* atau saling mengingatkan. Kedua, bagian sisi samping kiri dan kanan media terdapat lingkaran dengan tulisan Merdeka Belajar artinya media ini disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Selain itu, dikatakan merdeka dalam belajar artinya siswa memiliki kebebasan untuk berpikir dan berekspresi (Pratiwi, *et all*, 2023). Ketiga, bagian penutup dengan full warna kuning terdapat lampu pijar diartikan sebagai cahaya yang memberikan penerangan dan perhatian kepada seluruh siswa untuk yakin terhadap dirinya sendiri sehingga ia mampu/ Keempat bagian alas media hanya diidentik dengan warna kuning saja. Maka media tersebut dapat digunakan oleh guru materi Bab 3. Jati diri dan kebhinekaan: Memahami Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar.

b) Desain Tampilan Dalam Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D



**Gambar 4.2** Desain Tampilan Dalam Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D

Gambar 4.2 merupakan desain tampilan dalam media pembelajaran *sipaurangi* 3D. Pada bagian dalam terdapat lima sisi yang fungsinya masing-masing berbeda. Sisi bagian pertama terdapat *games magnet koin* yang menyajikan materi memahami keragaman di lingkungan sekitar. Sisi bagian kedua terdapat *games puzzle budaya* yang menyajikan materi bentuk keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar. Sisi bagian ketiga terdapat *games jejak budaya* yang menyajikan materi sikap

dan perilaku yang merusak keragaman dilingkungan sekitar. Sisi bagian keempat juga terdapat *games* jejak budaya yang menyajikan materi sikap dan perilaku yang menjaga keragaman di lingkungan sekitar. Dan sisi kelima terletak ditengah-tengah sisi pertama hingga sisi keempat yang terdapat *spin sipaurangi* berisi soal refleksi berdasarkan materi yang telah dipelajari siswa melalui *games* kartu berani.

**c) Desain Buku Saku Petunjuk Penggunaan Media *Sipaurangi* 3D**





Gambar 4.3 Desain Buku Saku Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D

Gambar 4.3 merupakan desain buku saku petunjuk penggunaan media *sipaurangi* 3D yang didesain terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, chapter 1 yaitu pendahuluan menguraikan topik atau muatan materi yang dipilih, kompetensi inti, dan tujuan pembelajaran. Chapter 2 yaitu bagian inti terdapat pengenalan media dan penjelasan bagian-bagian media *sipaurangi* 3D, keunggulan media, tata cara penggunaan media. Chapter 3 penutup berisi hal-hal yang perlu diperhatikan, kata motivasi, dan biodata pengembang.

**d) Desain Materi *Games Magnet Koin***



**Gambar 4.4 Desain Materi *Games Magnet Koin***

Gambar 4.4 merupakan desain materi *games magnet koin* yang menyajikan materi pertama yaitu memahami keragaman dilingkungan sekitar yang terkhusus membahas contoh keragaman dilingkungan rumah, contoh keragaman dilingkungan sekolah dan contoh keragaman dilingkungan masyarakat.

e) **Desain Materi *Games Puzzle Budaya***



**Gambar 4.5 Desain Materi *Games Puzzle Budaya***

Gambar 4.5 merupakan desain materi *games puzzle* budaya. Materi yang disajikan berupa gambar dari suku Makassar, Bugis, Toraja, dan Kajang dengan beberapa gambar rumah adat, baju adat, tari tradisional, senjata tradisional, dan musik tradisional disetiap pola atau desain *puzzlenya* yang akan digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.

f) Desain Kartu Cerdas Dan Stik Gambar Materi *Games Jejak Edukasi*





**Gambar 4.6** Desain Kartu Cerdas Materi dan Stik Gambar *Games Jejak Edukasi*

Gambar 4.6 merupakan desain kartu cerdas materi pada *games jejak edukasi*. Beberapa gambar dan pernyataan yang telah disajikan. Kartu cerdas ini berjumlah 20 dengan pembagian masing-masing 10 kartu cerdas

berisi materi contoh sikap dan perilaku yang merusak keragaman di lingkungan sekitar serta 10 kartu cerdas berisi materi contoh sikap dan perilaku yang menjaga keragaman di lingkungan sekitar. Selain itu, terdapat desain stik gambar yang berupa beberapa gambar kartun yang menggunakan pakaian adat yang ada di Indonesia.

#### g) Desain Dadu



**Gambar 4.7 Desain Dadu pada Games Jejak Edukasi**

Gambar 4.7 merupakan desain dadu yang akan digunakan pada *games* jejak edukasi. Dadu berfungsi sebagai kegiatan dimulainya permainan. Ketika siswa melemparkan dadu, maka permainan dimulai.

#### h) Desain Kartu Pertanyaan dan Reward Bintang *Spin Sipaurangi* 3D





**Gambar 4.8 Desain Kartu Pertanyaan dan Reward Bintang**

Gambar 4.8 merupakan desain kartu pertanyaan yang ada pada *games spin sipaurangi 3D*. Ketika siswa berhasil menjawab pertanyaan yang ada maka siswa berhak mendapatkan *reward* berupa bintang sebagai nilai tambah dalam proses aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan bersama guru.

### c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan). Pada tahap pengembangan ini masih termasuk kedalam kegiatan uji coba lapangan karena peneliti harus menghasilkan media pembelajaran *sipaurangi 3D* sesuai dengan desain yang telah dibuat oleh peneliti. Selanjutnya, peneliti melakukan *preview* atau validasi oleh tim ahli sehingga dinyatakan valid oleh tim ahli dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil pengembangan media sebagai berikut.

#### 1) Proses Pembuatan Media Pembelajaran *Sipaurangi 3D*

##### a) Alat dan Bahan

- ❖ Alat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *sipaurangi 3D* yaitu Penggaris, *Cutter*, Alat pengukur (meteran), gunting, mesin bor, pensil, mesin cetak (printer), *staples*.

- ❖ Bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *sipaurangi* yaitu tripleks, stiker yang sudah dicetak, kertas stiker warna kuning dan putih, pelaster bening, paku, baut, lem fox, Lem Korea, peluru *staples*, *engsel*, kertas karton, magnet koin, stik es.

#### **b) Langkah-Langkah Pembuatan Media *Sipaurangi* 3D**

- ❖ Sediakan alat dan bahan terlebih dahulu.
- ❖ Kegiatan pertama yaitu membuat kotak media *sipaurangi* 3D dengan membuat 5 kotak yang telah diukur menggunakan alat pengukur meteran masing-masing sisi kotak 35 cm x 35 cm.
- ❖ Kegiatan kedua, gunakanlah *cutter* besar untuk memotong tripleks yang telah diukur dibantu dengan penggaris.
- ❖ Kegiatan ketiga, menggabungkan kotak sesuai dengan desain. Gabungkan 5 sisi kotak menjadi satu menggunakan engsel.
- ❖ Kegiatan keempat, membuat penutup dan pengalas media. Pada pengalas dan penutup menggunakan ukuran tripleks 37 x 37 cm. Sedangkan untuk penjanggal bagian penutup berukuran 6,5 cm x 6,5 cm. Hubungkan kedua sisi menggunakan lem korea.
- ❖ Kegiatan kelima, lingkaran dari tripleks dengan diameter 20 cm. Dan tiang penjanggal lingkaran pada kotak berukuran 24 x 14 cm. Lingkaran berfungsi sebagai *spin* media *sipaurangi* 3D. Sedangkan jarum atau petunjuk arah dari *spin* berukuran 6 cm x 1,5 cm.
- ❖ Kegiatan keenam, memasang tiang secara permanen dibagian tengah kotak menggunakan lem korea. Setelah tiang terpasang,

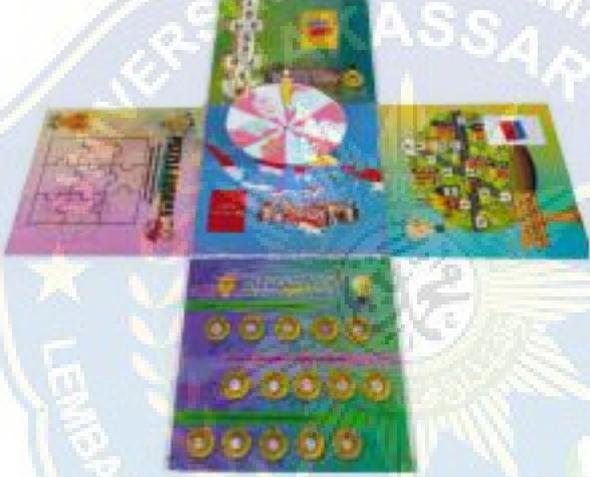
lingkaran dipasang ditiang menggunakan baut dibantu dengan alat mesin bor. Setelah lingkaran dipasang. Kemudian, pasanglah jarum atau petunjuk arah menggunakan paku.

- ❖ Kegiatan ketujuh, tempellah stiker pada setiap sisi kotak yang sudah dicetak serta stiker warna kuning untuk bagian sisi penutup dan pengalas media. Rapikanlah dengan pelaster bening.
- ❖ Kegiatan kedelapan, buatlah dadu dengan pola yang sudah didesain di canva. Cetaklah desain dadu menggunakan kertas karton. Kemudian, lipat dan eratkan menggunakan lem fox.
- ❖ Kegiatan kesembilan, membuat stik gambar pada *games* jejak edukasi. Cetaklah desain stik gambar menggunakan kertas karton. Kemudian, ambillah stik es dan tempel gambar pada stik es menggunakan lem fox. Selanjutnya, cetak juga gambar *reward* berupa bintang dan tempellah gambar pada *stik* es.
- ❖ Kegiatan kesepuluh, membuat buku saku petunjuk penggunaan media *sipaurangi* 3D. Cetaklah desain buku saku menggunakan kertas karton. Ukuran buku saku yaitu 14 x 9,31 cm. Guntinglah buku saku sesuai dengan ukurannya. *Staples* serta rapikan dengan perekat kertas *stiker* berwarna merah.

## 2) Gambar Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D

Hasil pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D bersifat konkret atau dapat digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Berikut hasil pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D.

Tabel 4.19 Hasil Pengembangan Media *Sipaurangi* 3D

Gambar	Keterangan Gambar
	Tampilan luar media.
	Tampilan dalam media.
	Buku saku petunjuk penggunaan media <i>sipaurangi</i> 3D.
	Materi games magnet koin

	Materi <i>games puzzle budaya</i>
	Kartu cerdas materi <i>games jejak edukasi</i>
	Stik gambar jejak edukasi
	Dadu
	Kartu Pertanyaan <i>games spin sipaurangi 3D</i>
	Stik <i>reward</i>

**d. *Implementation* (Pelaksanaan)**

Tahap *implementation* atau pelaksanaan merupakan bagian dari uji coba lapangan utama yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini media pembelajaran *sipaurangi* 3D sudah dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media dilakukan di kelas IV SDI Gunung Sari Baru dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang yang terbagi atas 13 orang perempuan dan 17 orang siswa laki-laki.



**Gambar 4.9 Dokumentasi Penggunaan Media *Sipaurangi* 3D Secara Individu**



**Gambar 4.10 Dokumentasi Penggunaan Media *Sipaurangi* 3D Secara Berkelompok**

Gambar 4.16 dan gambar 4.17 merupakan dokumentasi penggunaan media *sipaurangi* 3D secara individu dan berkelompok. Penggunaan media *sipaurangi* 3D dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 23 Januari 2024 di kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar saat jam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**e. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan instruksional. Pada tahap ini mengevaluasi seluruh kegiatan dengan melihat hambatan yang terdapat selama penelitian. Pelaksanaan penelitian ini telah dilaksanakan sebaik-baiknya. Namun, terdapat beberapa kendala atau hambatan selama proses pelaksanaan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D sebagai berikut.

- ❖ Terbatasnya jam pembelajaran menggunakan media *sipaurangi* 3D. Waktu yang dirancang telah disesuaikan dengan jam pembelajaran yang sebenarnya. Namun karena penelitian belum selesai maka diberikan waktu tambahan dengan menggunakan waktu pembelajaran selanjutnya.
- ❖ Penyediaan *games* masih terbatas pada materi yang dirancang saat ini, sehingga perlu adanya rancangan materi selanjutnya.
- ❖ Keterbatasan biaya sehingga media *sipaurangi* 3D belum bisa diwujudkan dalam bentuk visualisasi berbasis IT.

## B. Pembahasan

### 1. Deskripsi Validitas Pengembangan Media *Sipaurangi* 3D

Validitas pengembangan media pembelajaran diperoleh setelah dilakukan uji oleh dua validator ahli yang bertujuan agar diperoleh media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang valid sebelum digunakan. Uji validitas bukan hanya dilakukan pada media yang dikembangkan namun seluruh instrument yang digunakan saat melakukan penelitian pengembangan. Adapun deskripsi hasil yang diperoleh sebagai berikut.

- a. Modul Ajar memperoleh nilai persentase secara klasikal 97% termasuk kategori sangat valid (Mardapi, 2008) dengan aspek penilaian yaitu 1) format modul ajar terdapat identitas sekolah, mata pelajaran, kelas, alokasi waktu, dan lainnya, 2) isi modul ajar yang relevansi dengan CP, 3) Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia, 4) Waktu yang digunakan rasional, 5) Metode sajian yang digunakan relevan.
- b. Media pembelajaran *sipaurangi* 3D diperoleh dua hasil kevalidan yaitu **Pertama, pada materi media pembelajaran** memperoleh nilai persentase secara klasikal yaitu 96,42% termasuk kategori sangat valid (Mardapi, 2008) dengan beberapa indikator penilaian diantaranya 1) Indikator isi meliputi beberapa sub indikator berupa a) Kesesuaian isi media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, b) Kebenaran materi dalam media pembelajaran, c) Materi yang diberikan menanamkan konsep jati diri dan kebhinekaan, d) Dapat dikerjakan oleh siswa

dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam, e) Kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, latihan soal, dan tes penguasaan materi, serta f) Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh dua validator ahli materi diperoleh nilai dengan kriteria sangat valid yang menunjukkan bahwa isi dari materi pembelajaran pada media *sipaurangi* 3D dapat meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa karena materi yang disajikan telah disesuaikan dengan modul ajar yang dibuat oleh peneliti untuk siswa kelas IV di SDI Gunung Sari Baru.

2) Indikator Bahasa, Tulisan, dan Tampilan meliputi beberapa sub indikator berupa a) Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa, b) Istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami siswa, c) Tampilan warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca sehingga mudah dipahami siswa, d) Kemudahan memahami materi berdasarkan Teknik penyajian materi, e) Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi, serta f) Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh dua validator ahli materi diperoleh nilai dengan kriteria sangat valid yang menunjukkan bahwa bahasa, tulisan dan tampilan materi pada media *sipaurangi* 3D dapat meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa karena materi yang disajikan tidak berbentuk teks saja namun terdapat alat pendukung dalam memvisualisasikan teks pada

materi berupa beberapa gambar yang menarik telah digunakan oleh peneliti. 3) Indikator Manfaat meliputi beberapa sub indikator berupa a) Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa, dan b) Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh dua validator ahli materi diperoleh nilai dengan kriteria sangat valid yang menunjukkan bahwa manfaat materi pada media *sipaurangi* 3D dapat meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa karena materi yang disajikan telah dikemas dalam bentuk permainan sebagai daya tarik belajar siswa untuk berkolaborasi dengan temannya kelompoknya dengan penuh keyakinan atau kepercayaan diri sehingga lebih aktif dalam belajar. Selain itu, melalui aktifitas belajar berdasarkan materi memberikan manfaat pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa karena melalui kegiatan atau permainan secara langsung memudahkan siswa untuk memahami materi yang telah dipelajari.

**Kedua pada media pembelajaran** memperoleh nilai persentase secara klasikal yaitu 96,71% termasuk kedalam kategori sangat valid (Mardapi, 2008) dengan indikator penilaian diantaranya 1) *Lay Out* (Tampilan Media) meliputi beberapa sub indikator berupa a) Keseimbangan tampilan gambar dan teks, b) Kesesuaian pemilihan *background* dengan karakteristik siswa, c) Kesesuaian proporsi warna *background*, teks, dan gambar, d) Kesesuaian pemilihan jenis huruf, e) Kesesuaian pemilihan ukuran huruf, f) Kesesuaian pemilihan warna huruf, g) Kesesuaian ukuran gambar, dan h) Resolusi gambar.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh dua validator ahli media pembelajaran diperoleh nilai dengan kriteria sangat valid yang menunjukkan bahwa *lay out* (tampilan media) dapat meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa karena pada media pembelajaran *sipaurangi* 3D memiliki tampilan gambar yang unik menunjukkan karakteristik dari siswa sekolah dasar yang senang belajar sambil bermain untuk menghasilkan ide-ide kreatif. Warna media juga sangat diidentik dengan kepribadian siswa yaitu warna merah artinya berani dan kuning dapat dimaknai sebagai kreatif dan semangat untuk saling berkolaborasi dalam proses pembelajaran (Br Ginting & Pulungan, 2019). Selain itu terdapat pemilihan jenis, ukuran, dan warna huruf serta gambar yang disesuaikan dengan ukuran media untuk menampilkan berbagai materi media yang divisualisasikan dalam sebuah gambar sehingga tampilannya lebih menarik siswa dalam belajar. 2) Indikator Isi media pembelajaran dengan beberapa sub indikator berupa a) Penempatan gambar dan kata sesuai, b) Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami, c) Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami, d) Media mudah digunakan. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh dua validator ahli media pembelajaran diperoleh nilai dengan kriteria sangat valid yang menunjukkan bahwa isi dari media pembelajaran *sipaurangi* 3D dapat meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa karena gambar yang terdapat pada media pembelajaran *sipaurangi* 3D

telah didesain dan ditempatkan sesuai dengan materi yang disusun sehingga siswa mudah memahami materi. Selain itu, media pembelajaran *sipaurangi* 3D juga memiliki buku saku petunjuk penggunaan sehingga guru dan siswa dapat memahami penggunaan media pembelajaran *sipaurangi* dengan tepat. 3) Indikator Manfaat dengan beberapa sub indikator berupa a) Media memudahkan proses belajar, b) Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan, c) Media membangkitkan minat dan motivasi siswa, d) Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh dua validator ahli media pembelajaran diperoleh nilai dengan kriteria sangat valid yang menunjukkan bahwa manfaat dari media pembelajaran *sipaurangi* 3D dapat meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa karena media *sipaurangi* 3D yang dikembangkan oleh peneliti memiliki konsep belajar sambil bermain yang terdiri dari permainan magnet koin, *puzzle* budaya, jejak edukasi, dan terdapat *spin sipaurangi* 3D. Hal tersebut membantu siswa menghadirkan keyakinan dalam belajar dalam memahami materi sehingga memperoleh hasil belajar kognitif yang sangat baik. 4) Indikator Bahasa yang digunakan dengan beberapa sub indikator berupa a) Menggunakan Bahasa yang sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, dan b) Sifat komunikatif bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh dua validator ahli media

pembelajaran diperoleh nilai dengan kriteria sangat valid yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan pada media pembelajaran telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Adapun beberapa penggunaan bahasa Inggris biasanya di cetak miring oleh peneliti dan menyertakan arti dalam bahasa Indonesia untuk membantu siswa dalam belajar dengan penuh percaya diri serta telah memudahkan siswa memahami materi dengan tepat dengan adanya hasil belajar yang diperoleh sangat baik.

- c. Lembar Observasi *self-efficacy* memperoleh nilai persentase secara klasikal yaitu 100% termasuk kedalam kategori sangat valid (Mardapi, 2008) dengan indikator yang dinilai yaitu 1) Konstruksi pedoman observasi dengan sub indikator a) pedoman observasi dirumuskan dengan jelas, b) pedoman observasi mencakup aspek *level*, *strength*, dan *generality*. 2) Indikator Meteri pedoman observasi dengan sub indikator a) pedoman observasi dapat digunakan untuk menggali tingkat keyakinan siswa, b) pedoman observasi dapat digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana keyakinan siswa, 3) Indikator bahasa yang digunakan dengan sub indikator a) Pedoman observasi menggunakan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, b) bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti, c) tidak menimbulkan penafsiran ganda, dan d) Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.

- d. Angket berupa respon guru dan respon siswa memperoleh nilai persentase secara klasikal 96,87% termasuk kedalam kategori sangat valid (Mardapi, 2008). dengan aspek yang dinilai yaitu 1) format angket yang dinyatakan jelas beserta skornya, 2) Isi yang sesuai dengan kisi-kisi, 3) segi konstruksi dari pernyataan yang tidak berganda, 3) bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa.
- e. Lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran memperoleh nilai persentase secara klasikal yaitu 97,5% termasuk kedalam kategori sangat valid (Mardapi, 2008) dengan indikator yang dinilai secara umum yaitu 1) format lembar observasi, 2) isi lembar observasi, serta 3) bahasa yang digunakan.
- f. Kisi-kisi dan tes pengetahuan (kognitif) memperoleh nilai persentase secara klasikal yaitu 95,15% termasuk kedalam kategori sangat valid (Mardapi, 2008) dengan aspek penilaian 1) format kisi-kisi dan tes yang sesuai, 2) isi kisi-kisi dan tes sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 3) bahasa yang digunakan sesuai kaidah bahasa Indonesia.

Data yang telah diperoleh dari uji validator 1 dan 2, secara keseluruhan dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D dapat dinyatakan valid.

## **2. Deskripsi Kepraktisan Pengembangan Media *Sipaurangi* 3D**

Pengujian kepraktisan media pembelajaran pada penelitian ini melalui pengumpulan data respon guru dan respon siswa menggunakan angket serta lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran. Pada

kepraktisan media pembelajaran dapat dijelaskan bahwa ditentukan berdasarkan alur kebutuhan masalah dan kondisi yang ditemukan dilapangan. Media *sipaurangi* 3D dibuat dan dikembangkan oleh peneliti untuk mengatasi beberapa kondisi yaitu rendahnya hasil belajar siswa karena kurang memahami materi yang sifatnya abstrak, rendahnya *self-efficacy* siswa disebabkan aktifitas belajar yang kurang dalam menunjang potensi siswa untuk yakin dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, ketersediaan media pembelajaran berbentuk 3D yang berfungsi untuk melibatkan siswa secara langsung dalam aktifitas pembelajaran, serta guru membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas menunjukkan adanya kebutuhan umum yang sering terjadi dalam proses pembelajaran. Sehingga, secara khusus peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media *sipaurangi* 3D sebagai alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran didalam kelas untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sifatnya abstrak serta melibatkan siswa aktif secara langsung dalam meningkatkan *self-efficacy* atau keyakinan dirinya.

Penjelasan diatas menunjukkan adanya sebuah kondisi dari umum ke khusus sebagai bentuk ketepatan dalam mengembangkan media pembelajaran secara praktis. Namun, untuk mengetahui kepraktisan media lebih secara khusus atau kompleks dalam mengatasi media diperlukan adanya respon atau tanggapan dari guru dan siswa setelah media

pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran serta penilaian keterlaksanaan media pembelajaran secara langsung. Adapun hasil yang telah diperoleh berdasarkan observasi sebagai berikut.

- a. Respon Guru terhadap media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang telah dikembangkan memperoleh nilai persentasi 100% melalui penilaian menggunakan angket termasuk kedalam kategori sangat praktis (Akbar, 2013) dengan indikator yang dinilai meliputi bagian A) Indikator pada aspek pembelajaran dengan beberapa sub indikator berupa 1) Saya mudah memahami topik yang dijelaskan dalam media *sipaurangi* 3D, 2) Dengan menggunakan media *sipaurangi* 3D membantu saya menciptakan pembelajaran yang inovasi dikelas, 3) Saya dapat mengajak siswa belajar sambil bermain atau *learning to play*, 4) Saya dapat memberikan siswa edukasi Jati Diri dan Kebhinekaan menggunakan media *sipaurangi* 3D, 5) Saya merasa media *sipaurangi* 3D penuh dengan interaktivitas. Berdasarkan hal tersebut, maka guru telah memberikan respon terhadap media pembelajaran *sipaurangi* 3D berupa penilaian yang termasuk kedalam kategori SIP artinya media pembelajaran *sipaurangi* 3D sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Bagian B) Indikator pada aspek isi media yang meliputi beberapa sub indikator berupa 1) Saya merasa pemilihan bahasa pada media yang tepat, 2) Saya merasa media *sipaurangi* 3D terdapat kemenarikan dan kejelasan warna dan gambar, 3) Saya

merasa media sangat mudah digunakan dalam pembelajaran, 4) Saya merasa media mudah diimplementasikan pada kelompok belajar siswa, dan 5) Saya merasa media sangat *relative advantage* artinya terdapat inovasi dalam isi media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut bahwa media pembelajaran *sipaurangi* sangat praktis digunakan berdasarkan isi medianya alasannya karena salah satunya terdapat buku saku petunjuk media *sipaurangi* 3D.

- b. Respon Siswa memperoleh nilai persentase respon siswa yaitu secara klasikal 100% termasuk kedalam ketagori sangat praktis (Akbar, 2013) dengan indikator yang dinilai meliputi bagian A) Indikator pada aspek materi meliputi beberapa sub indikator diantaranya berupa 1) Saya mudah memahami topik yang dijelaskan dalam media *sipaurangi* 3D, 2) Dengan menggunakan media *sipaurangi* 3D membuat saya ingin belajar lebih giat, 3) Saya bisa belajar sambil bermain atau *learning to play*, 4) Saya memperoleh edukasi nilai-nilai Pancasila dan Kewarganegaraan dalam media, 5) Saya dapat mempelajari nilai-nilai keberagaman pada media *sipaurangi* 3D, dan 6) Materi pada media *sipaurangi* 3D memberikan pengetahuan kepada saya tentang pentingnya berbuat baik. Berdasarkan hal tersebut, siswa memberikan penilaian pada indikator aspek materi pada media pembelajaran dengan kategori SP atau sangat praktis karena media *sipaurangi* 3D menurut seluruh siswa topik materi yang disajikan sudah sangat jelas apalagi dalam proses pembelajaran

yang dilakukan melalui permainan yang sangat menggambarkan karakter siswa sekolah dasar belajar sambil bermain. Bagian B) Indikator pada aspek kenyamanan meliputi beberapa sub Indikator berupa 1) Saya memiliki kesulitan dalam menggunakan media *sipaurangi* 3D, 2) Warna dan gambar yang digunakan membuat saya tertarik untuk belajar, 3) Media membantu saya dalam memecahkan masalah dilingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, rata-rata siswa memberikan respon bahwa penggunaan media *sipaurangi* 3D sangat praktis karena siswa merasa nyaman dalam belajar dengan menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti karena selain dapat bermain sambil belajar juga terdapat berbagai tantangan yang diselesaikan dengan mengutamakan keyakinan diri sehingga meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif yang sangat baik karena siswa telah memahami materi dengan baik. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *sipaurangi* 3D telah menunjukkan adanya media yang praktis dalam peningkatan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar.

- c. Hasil observasi keterlaksanaan media pembelajaran memperoleh nilai persentase yaitu 100% termasuk kedalam kategori sangat praktis (Akbar, 2013) dengan indikator yang dinilai meliputi 1) Kegiatan Pendahuluan meliputi sub Indikator a) Guru orientasi

artinya terdapat kegiatan orientasi berupa membuka pembelajaran dengan salam, menanyakan kabar, berdoa bersama, dan mengecek kehadiran siswa, b) Terdapat kegiatan motivasi berupa menyanyikan salah satu lagu nasional. Adapun lagu nasional yang dinyanyikan yaitu Satu Nusa Satu Bangsa, c) Terdapat kegiatan apersepsi atau kegiatan guru mengingatkan siswa tentang materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, dan d) Terdapat kegiatan menginformasikan topik materi dan tujuan pembelajaran. 2) Indikator kegiatan inti meliputi beberapa sub indikator berupa a) Guru memberikan pertanyaan pemantik, b) Guru telah memberikan penjelasan secara umum terkait pembelajaran melalui tampilan *power point*, c) Terdapat kegiatan diskusi kelompok yang diawali dengan pembagian kelompok secara heterogen, d) Terdapat penggunaan media pembelajaran *sipaurangi* 3D artinya guru mengajak siswa untuk memulai pembelajaran dengan metode *learning to play* atau belajar sambil bermain yang disertai kolaborasi antar teman anggota kelompok dalam menyelesaikan permainan dalam media *sipaurangi* 3D. e) Kegiatan evaluasi materi telah dilakukan pada media melalui permainan *spin sipaurangi* 3D. 3) Indikator kegiatan penutup meliputi beberapa sub indikator berupa a) Terdapat kegiatan menyimpulkan materi pembelajaran, b) Terdapat refleksi pembelajaran, c) Terdapat kegiatan penyampaian pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya, d) berdoa setelah

belajar, dan terakhir e) terdapat kegiatan guru dan siswa menutup pembelajaran dengan salam. Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan keterlaksanaanya kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *sipaurangi* 3D telah menunjukkan adanya keefektifan penggunaan media *sipaurangi* 3D pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam peningkatan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui angket respon guru dan siswa, serta observasi menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *sipaurangi* 3D dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang telah dikembangkan oleh peneliti termasuk kedalam kategori sangat praktis

### **3. Deskripsi Keefektifan Pengembangan Media *Sipaurangi* 3D**

Keefektifan pengembangan media diperoleh dari hasil belajar kognitif siswa melalui *pretest* dan *posttest* serta hasil observasi *self-efficacy*. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut.

- a. Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan) meliputi pertama pada *pretest* diperoleh rata-rata 49,16 termasuk kedalam kategori sangat rendah. Sedangkan pada *posttest* memperoleh nilai rata-rata 96,33 termasuk kategori sangat tinggi (Widiyanto, 2013). Kedua, pada uji *paired samplest test* menunjukkan ada perbedaan rata-rata antara hasil

belajar *Pretest* dengan *Posttest* yang artinya bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa bersumber tentang nilai "*Mean Paired Differences*" adalah sebesar -41.166 menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar *Pre Test* dengan rata-rata hasil belajar *Post Test* atau  $49.166 - 96.333 = -47.167$  dan selisih perbedaan tersebut antara -52.706 sampai dengan -41.626 (95%). Pengujian hasil belajar kognitif (pemahaman) sebelum dan sesudah penggunaan media *sipaurangi* 3D diperoleh adanya perbedaan rata-rata antara *pre test* dan *post test* artinya media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal tersebut didukung oleh teori belajar Piaget, penggunaan media pembelajaran konkret 3 dimensi pada siswa sekolah dasar kelas IV dapat dikaitkan dengan konsep konstruktivisme, tahap-tahap perkembangan kognitif, dan pentingnya pengalaman langsung (Marinda, 2020).

- ❖ Konstruktivisme: Teori belajar Piaget menekankan bahwa anak-anak aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Media pembelajaran *sipaurangi* 3D memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang konsep-konsep abstrak dalam pelajaran pendidikan Pancasila. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam manipulasi objek dalam ruang tiga dimensi,

media ini dapat membantu mereka memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik.

- ❖ Tahap-tahap perkembangan kognitif: Piaget menyatakan bahwa anak-anak melewati tahap-tahap perkembangan kognitif yang berbeda. Pada tahap operasi konkret, yang biasanya dimulai pada sekitar usia 7-11 tahun, anak-anak mulai mampu memahami konsep-konsep secara lebih konkret dan terstruktur. Penggunaan media pembelajaran *sipaurangi* 3D sesuai dengan tahap ini karena memberikan representasi konkret dari konsep-konsep yang abstrak.
- ❖ Pentingnya pengalaman langsung artinya bahwa Piaget menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Media pembelajaran konkret 3 dimensi memberikan pengalaman langsung yang dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mereka dapat melihat, menyentuh, dan memanipulasi objek-objek dalam ruang tiga dimensi.

Dengan mempertimbangkan konsep-konsep ini dalam teori belajar Piaget, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *sipaurangi* 3D dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar kelas IV. Media ini membantu siswa untuk memahami konsep-konsep dengan lebih baik melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan materi pembelajaran, yang sesuai dengan prinsip-

prinsip konstruktivisme dan tahap-tahap perkembangan kognitif yang dijelaskan oleh Piaget.

b. *Self-Efficacy* datanya diperoleh melalui lembar observasi yang berbeda dengan peneliti sebelumnya lebih memilih menggunakan angket dalam mengambil data. Alasan peneliti lebih memilih menggunakan lembar observasi yang langsung diisi oleh guru dibandingkan angket yang diisi oleh siswa sendiri karena menurut Teori Behavior, terutama dalam konteks *Teori Social Cognitive* atau *teori Social Learning*, yang dikembangkan oleh Albert Bandura dalam (Firmansyah & Saepuloh, 2022) bahwa

- ❖ Pertama, Teori Behavior menekankan pentingnya pengamatan langsung terhadap perilaku dan pengalaman sebagai cara untuk belajar. Dalam konteks *self-efficacy*, pengamatan oleh guru terhadap perilaku dan kinerja siswa dapat memberikan informasi yang lebih akurat tentang tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas atau aktivitas tertentu.
- ❖ Kedua menurut Teori Social Learning, individu belajar melalui proses observasional, di mana mereka mengamati dan meniru perilaku orang lain. Dalam hal ini, guru dapat menjadi model bagi siswa dalam menilai *self-efficacy* mereka sendiri. Guru yang memberikan contoh positif atau memberikan

umpan balik yang mendukung dapat memengaruhi persepsi siswa tentang kemampuan mereka.

- ❖ Ketiga, teori behavior juga menyoroti pentingnya umpan balik dan persuasi verbal dalam membentuk keyakinan individu terhadap kemampuan mereka (*self-efficacy*). Guru, dengan memberikan umpan balik yang konstruktif dan memberikan dorongan positif kepada siswa, dapat mempengaruhi persepsi siswa tentang kemampuan mereka.
- ❖ Keempat, teori behavior menekankan pentingnya penilaian objektif dalam mengevaluasi perilaku dan kemampuan individu. Guru, dengan pengalaman dan pengetahuannya tentang perkembangan siswa, dapat memberikan penilaian yang lebih objektif terhadap tingkat *self-efficacy* siswa, dibandingkan dengan penilaian yang mungkin dipengaruhi oleh faktor subjektif yang terkait dengan pengisian angket oleh siswa sendiri.

Dengan demikian, penggunaan lembar observasi *self-efficacy* yang diisi oleh guru lebih konsisten dengan prinsip-prinsip Teori Behavior, terutama dalam hal pengamatan langsung, modeling, umpan balik, dan penilaian objektif, yang semuanya dapat memengaruhi *perkembangan self-efficacy* siswa di sekolah dasar kelas 4. Adapun penilaian pada *self-efficacy* meliputi pertama sebelum media *sipaurangi* 3D

digunakan siswa memperoleh nilai rata-rata secara klasikal 56,6% termasuk kategori rendah. Sedangkan setelah media pembelajaran *sipaurangi* digunakan (*post*) memperoleh rata-rata 98,83% termasuk kategori sangat tinggi (Widiyanto, 2013). Kedua, pada uji *paired samplest test* menunjukkan ada perbedaan rata-rata antara *self-efficacy* sebelum dengan sesudah yang artinya pengembangan media dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV. Dari nilai "*Mean Paired Differences*" adalah sebesar -42.233. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata *self-efficacy* sebelum dengan sesudah atau  $56.000 - 98.833 = -42.233$  dan selisih perbedaan tersebut antara -45.569 sampai dengan -39.006 (95%). Pengujian afektif atau sikap berupa *self-efficacy* siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *sipaurangi* 3D diperoleh adanya perbedaan rata-rata antara *pre test* dan *post test* artinya media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan sikap *self-efficacy* siswa. Data yang diperoleh didukung oleh teori belajar dari Edward Lee Thorndike terkenal dengan kontribusinya dalam psikologi pembelajaran dan psikologi pendidikan. Beberapa prinsip dasar dalam teori belajar Thorndike dapat memberikan wawasan tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran

konkrit 3D dapat memengaruhi sikap atau afektif siswa, antara lain (Makki, 2019):

- ❖ Hukum Efek: Menurut hukum efek Thorndike, respons yang diikuti oleh efek yang memuaskan cenderung diulang, sementara respons yang diikuti oleh efek yang tidak memuaskan cenderung dihindari. Dalam konteks pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *sipaurangi* 3D pengalaman belajar yang positif yang melibatkan interaksi langsung dengan materi pembelajaran dapat menciptakan efek yang memuaskan bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan sikap positif mereka.
- ❖ Hukum Latihan: Hukum latihan Thorndike menyoroti pentingnya latihan dan pengulangan dalam memperkuat respons atau perilaku tertentu. Dengan menggunakan media pembelajaran *sipaurangi* 3D, siswa dapat memiliki pengalaman langsung yang memungkinkan mereka untuk terus bermain pada *games* media *sipaurangi* 3D. Pengalaman belajar yang berulang-ulang ini dapat memengaruhi sikap siswa terhadap materi pelajaran dengan meningkatkan rasa keyakinan atau kepercayaan diri (*self-efficacy*) siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas terkait prinsip-prinsip dasar dalam teori belajar oleh Thorndike dapat memberikan pemahaman

tentang bagaimana pengalaman belajar langsung dan pengulangan dalam konteks media pembelajaran seperti media *sipaurangi* 3D dapat memengaruhi sikap atau afektif siswa khususnya *self-efficacy*.

#### **4. Deskripsi Proses Pengembangan Media *Sipaurangi* 3D**

Media *sipaurangi* 3D dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikembangkan oleh (Branch, 2009) dengan penjelasannya sebagai berikut.

##### **a) Tahap pertama yaitu *analysis* (analisis)**

Tahap analisis diatas didasarkan pada pendapat menurut (Branch, 2009). Tahap analisis memiliki hubungan tujuan terkait proses permasalahan yang dialami peneliti. (Molenda, 2003) dalam (Rohaeni, 2020) menjelaskan bahwa dua langkah krusial terdapat dalam tahap analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan fokus pada tujuan pembelajaran dan audiens yang ditemukan dilapangan sedangkan analisis materi mencakup materi atau topik yang diajarkan sesuai rancangan pembelajaran yang dibuat. Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini menguraikan tahap analisis terbagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi. Namun, peneliti memiliki pandangan yang berbeda terkait teori menurut (Molenda, 2003) yaitu pada tahap analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peneliti tidak hanya berfokus pada tujuan pembelajaran dan audiens saja tetapi lebih mengarah pada kebutuhan dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang telah

menjelaskan lebih khusus audiens yang terlibat yaitu siswa sekolah dasar. Maka dari itu, hasil penelitian yang di uraikan oleh peneliti pada tahap analisis kebutuhan berfokus pada beberapa persoalan yang ditemukan dilapangan sebagai tahap utama memulai penelitian dan merancang sebuah pengembangan pada siswa kelas IV jenjang sd.

Pada bagian analisis kebutuhan dengan observasi langsung di SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar. Observasi awal ditemukan beberapa kondisi atau permasalahan yaitu rendahnya *self-efficacy*, rendahnya hasil belajar kognitif atau pemahaman siswa, pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang menyenangkan. Sedangkan pada analisis materi menjelaskan adanya topik materi meliputi Materi 1 tentang memahami keragaman di lingkungan sekitar yang disajikan melalui *games magnet koin*, (2) Materi tentang bentuk keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar yang disajikan melalui *games puzzle* budaya, (3) Materi tentang sikap dan perilaku yang merusak keragaman di lingkungan sekitar yang disajikan melalui *games jejak* edukasi, serta (4) Materi tentang sikap dan perilaku yang menjaga keragaman di lingkungan sekitar melalui *games jejak* edukasi.

**b) Tahap kedua yaitu *design* (desain)**

Tahap kedua yaitu *design* (desain) meliputi beberapa langkah-langkah yaitu 1) Perumusan tujuan menjelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar siswa. 2) Perumusan butir-butir materi artinya bahwa media pembelajaran

*sipaurangi* 3D berisi materi Bab 3. Jati Diri dan Kebhinekaan: Memahami Kergaman Budaya dilingkungan sekitar. 3) Penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM) meliputi topik atau materi yang disajikan dalam media diantaranya memahami keragaman d lingkungan sekitar, bentuk keragaman budaya dan suku bangsa dilingkungan sekitar, sikap dan perilaku yang merusak serta mengaja keragaman di lingkungan sekitar. 4) Desain produk di rancang menggunakan aplikasi *canva for education*. Media didesain berbasis *games* atau permainan berupa *games magnet* koin, *games puzzle* budaya, *games* jejak budaya dan terdapat *spin sipaurangi* berisi soal refleksi berdasarkan materi yang telah dipelajari siswa melalui *games* kartu berani.

Media yang didesain oleh peneliti berbeda dengan peneliti sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Syifa *et al.*, 2024) berjudul "Pengembangan Media Ludo Digital Materi Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD". Media Ludo dikembangkan berbasis digital sehingga membutuhkan perangkat digital dalam menunjang oenggunaan media sedangkan media 3D berbasis 3 tanpa memerlukan perangkat digital. Media Ludo dikembangkan dengan menyajikan materi terkait tanggung jawab siswa. Sedangkan media *sipaurangi* 3D menyajikan materi terkait Jati diri dan Kebhinekaan. Dengan demikian media *sipaurangi* 3D dikembangkan berbeda dengan penemuan sebelumnya.

**c) Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan)**

Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan) merupakan tahap yang juga termasuk kegiatan uji coba lapangan karena peneliti telah menghasilkan media pembelajaran *sipaurangi* 3D sesuai dengan desain yang telah dirancang. Pada tahap ini memiliki keterkaitan dengan peneliti sebelumnya yaitu (Novitasari & Kristin, 2021) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar". Pada hasil dan pembahasan penelitian menjelaskan bahwa tahap *development* atau pengembangan menunjukkan wujud media pembelajaran UTAPSI beserta nilai uji kevalidan dari dua validator yaitu validator ahli media dan ahli materi yang diperoleh telah memenuhi persyaratan layak digunakan. Namun, peneliti sebelumnya tidak menunjukkan terlebih dahulu proses pembuatan media pembelajarannya, sehingga peneliti selanjutnya masih membutuhkan referensi pendukung tambahan. Sedangkan, penelitian pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D pada tahap *development* (pengembangan) menjelaskan secara terstruktur mulai dari proses pembuatan hingga perolehan skor dari dua validator.

**d) Tahap keempat yaitu *implementation* (pelaksanaan)**

Tahap keempat yaitu *implementation* atau pelaksanaan merupakan bagian dari uji coba lapangan utama yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini media pembelajaran *sipaurangi* 3D sudah

dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan pada tahap penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu (Rahayuningtiyas et al., 2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila (Nilai Pancasila) untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” Hasil yang diperoleh dalam tahap ini berupa implementasi media pada subjek uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dikelas. Namun, sayangnya peneliti sebelumnya tidak menunjukkan dokumentasi proses implementasi media pembelajaran yang dikembangkan hanya berupa nilai atau skor yang diperoleh siswa berdasarkan soal yang diberikan sebagai bentuk uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Sedangkan pada tahap implementasi penelitian pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D, peneliti telah menunjukkan dokumentasi tahap implementasi yang telah dilakukan dikelas. Penggunaan media pembelajaran *sipaurangi* 3D telah dilakukan di kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang yang terbagi atas 13 orang perempuan dan 17 orang siswa laki-laki.

**e) Tahap kelima yaitu *evaluation* (evaluasi)**

Tahap kelima yaitu *Evaluation* atau evaluasi yang merupakan bagian dari kegiatan uji coba lapangan operasional. Pelaksanaan penelitian ini telah dilaksanakan sebaik-baiknya. Namun, terdapat beberapa kendala atau hambatan yaitu:

- ❖ Terbatasnya jam pembelajaran menggunakan media *sipaurangi* 3D. Waktu yang dirancang telah disesuaikan dengan jam pembelajaran yang sebenarnya. Namun karena penelitian belum selesai maka diberikan waktu tambahan dengan menggunakan waktu pembelajaran selanjutnya.
- ❖ Penyediaan *games* masih terbatas pada materi yang dirancang saat ini, sehingga perlu adanya rancangan materi selanjutnya.
- ❖ Keterbatasan biaya sehingga media *sipaurangi* 3D belum bisa diwujudkan dalam bentuk visualisasi berbasis IT.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D telah valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu.

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *sipaurangi* 3D merupakan inovasi media pembelajaran dikembangkan oleh peneliti yang sifatnya konkret atau nyata Media pembelajaran *sipaurangi* 3D untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Keunggulan media ini yaitu terdapat buku saku petunjuk penggunaan media *sipaurangi* 3D serta terdapat berbagai permainan atau *games* yaitu *games* magnet koin, *games puzzle* budaya, *games* jejak edukasi, dan *spin sipaurangi*. Selain itu dilengkapi dengan kartu cerdas, stik gambar, dan kartu pertanyaan lainnya.
2. Media pembelajaran *sipaurangi* 3D telah dinyatakan sangat valid oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran dengan memperoleh persentase secara klasikal yaitu 96,42% pada validasi materi media termasuk kriteria sangat valid. Sedangkan persentase secara klasikal kevalidan media yaitu 96,71% termasuk kriteria sangat valid.
3. Media pembelajaran *sipaurangi* 3D telah dinyatakan sangat praktis melalui respon guru dan siswa pada angket yang diisi dengan masing-

masing memberikan penilaian akhir yaitu 100% termasuk kedalam kategori sangat praktis. Sedangkan observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media memperoleh nilai persentase secara klasikal yaitu 97,5% termasuk kedalam kategori sangat valid.

4. Media pembelajaran *sipaurangi* 3D telah dinyatakan efektif melalui data yang diperoleh yaitu. Pertama, data hasil belajar kognitif siswa (a) Pada *pretest* diperoleh rata-rata 49,16 termasuk kedalam kategori sangat rendah. Sedangkan pada *posttest* memperoleh nilai rata-rata 96,33 termasuk kategori sangat tinggi, (b) Pada uji *paired samplest test* menunjukkan ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *Pretest* dengan *Posttest* yang artinya bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa bersumber tentang nilai "*Mean Paired Differences*" adalah sebesar -41.166 menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar *Pre Test* dengan rata-rata hasil belajar *Post Test* atau  $49.166 - 96.333 = -41.166$  dan selisih perbedaan tersebut antara -52.706 sampai dengan -41.626 (95%). Kedua, *Self-Efficacy* meliputi (a) sebelum media *sipaurangi* 3D digunakan siswa memperoleh nilai rata-rata secara klasikal 56,6% termasuk kategori rendah. Sedangkan setelah media pembelajaran *sipaurangi* digunakan (*post*) memperoleh rata-rata 98,83% termasuk kategori sangat tinggi. (b) Pada uji *paired samplest test* menunjukkan ada perbedaan rata-rata antara *self-efficacy* sebelum dengan sesudah yang artinya pengembangan media dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila siswa kelas IV. Dari nilai "*Mean Paired Differences*" adalah sebesar -42.233. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata *self-efficacy* sebelum dengan sesudah atau  $56.000 - 98.833 = -42.233$  dan selisih perbedaan tersebut antara -45.569 sampai dengan -39.006 (95%).

5. Media pembelajaran *sipaurangi* 3D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk peningkatan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar.

### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan berbagai data yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya sebagai berikut.

1. Mengembangkan materi pada media *sipaurangi* 3D yang lebih luas.
2. Menambah waktu penggunaan media pembelajaran *sipaurangi* 3D sehingga materi lebih dipahami siswa menggunakan media tanpa adanya keterbatasan waktu. Misalnya dalam satu pertemuan terdapat 2 JP atau sama dengan 35 menit x 2 yaitu 70 menit membahas 1 materi untuk mencapai satu tujuan pembelajaran. Dan dalam media pembelajaran *sipaurangi* 3D terdapat 4 materi sama dengan 4 tujuan pembelajaran. Maka dari itu, penambahan waktu bisa dilaksanakan 4

kali pertemuan untuk memberikan pemahaman siswa terkait 4 materi pembelajaran dalam satu bab secara efektif.

3. Mengembangkan media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang lebih menarik dengan permainan baru sehingga siswa lebih percaya diri.
4. Media pembelajaran *sipaurangi* 3D bersifat konkrit terdapat *games* magnet koin, *games puzzle budaya*, *games jejak budaya*, dan *spin sipaurangi*. Maka dari itu, bagi peneliti selanjutnya media bisa dikembangkan menjadi media berbasis digital.
5. Penelitian ini telah diterbitkan pada sebuah jurnal bersinta 4 tahun 2024 yaitu Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran (JRIP) yang dapat diakses pada link <https://etdci.org/journal/jrip/article/view/1189>. Maka dari itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk para peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran terhadap permasalahan atau kondisi yang ditemukan dilapangan khususnya pada konteks rendahnya *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Setiyawan, H. F. (2023). Study of Linguistics and Educational Values Contained in Surah Al-Alaq verses 1-5 Kajian Ilmu Lingustik dan Nilai Pendidikan yang Terkandung dalam Surah Al-Alaq ayat 1-5. *EduLab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 8(1), 94–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/edulab.2023.81.07>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Al Kamil, M. N., Rita Eka Izzaty, & Nur Patmawati. (2023). Digital Picture Storybooks, Can Increase Students' Self-Efficacy and Interest in Learning? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 35–45. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.54457>
- Andi, D. L. (2022). *Pengembangan Media Picture Story Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/75463>
- Andriani, W. (2020). Pengembangan Media Koper Petualang Besut untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 473–490. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.137>
- Apriliani, Medhitya Alda, Nina Nurhasanah, and A. M. (2022). Hubungan Efikasi Diri Dengan Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN Kecamatan Bekasi Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 214–227. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21831>
- Arief, A. (1995). *Kamus Makassar-Indonesia*. Yayasan Perguruan Islam Kapita DDI. [https://repositori.kemdikbud.go.id/2931/1/kamus makassar - indonesia - 479h.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/2931/1/kamus%20makassar%20-%20indonesia%20-%20479h.pdf)
- Ariyanto, Andy, Minsih, C. W. (2023). Kemampuan Bernalar Kritis Dan Self Efficacy Siswa Kelas IV SD Dalam Memecahkan Masalah Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Di Kecamatan Kartasura. In *Doctoral dissertation*.
- Astutik, W., Fatih, M., & Alfi, C. (2022). Pengembangan 3D Book Berbasis Pq4R Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Dan Self Efficacy Siswa Kelas V Sdn Sutojayan 3 Kabupaten Blitar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1228–1238. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6568>
- Azafi, R., Muhammad, R. S., Muhammad, S., & Aniq, M. (2022). Self-Efficacy: Pengaruh Pengaplikasian Model Pembelajaran Hybrid Learning pada Era Revolusi Industri 4.0 di SD Negeri 03 Malaka Sari

- Jakarta. *Journal of Educational and Technology*, 2(2), 115–124. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet/article/view/301>
- Bambang Yuniarto, Marwah Lama'atushabakh, Maryanto, A. H. (2022). Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. *SOSAINS: Jurnal Sosial Dan Sains*, 2(11), 1170–1178. <https://doi.org/https://doi.org/10.59188/journalsosains.v2i11.522>
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. Worth Publishers.
- Borg. W.R. dan Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman.Inc.
- Br Ginting, L. S. D., & Pulungan, R. (2019). SEMIOTIKA (MAKNA WARNA DALAM UIS KARO). *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design; The ADDIE Aprooach*.
- Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Andi Setiawan, M. (2022). Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning outcomes in elementary schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Peosedur* (Vol. 53, Issue 9). Penerbit Laksita Indonesia. [https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani Cahyadi Pengembangan Media %28book%29.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani_Cahyadi_Pengembangan_Media_%28book%29.pdf)
- Diah Pebriyanti, I. B. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Siswa di Kelas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1325–1334. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6050>
- Dwi Cahyani, Naeklan Simbolon, Risma Sitohang, Erlinda Simanungkalit, A. G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pop Up 3D Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(1), 98–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.62017/jppi.v1i1.128>
- Dyah Angraini, Rohana, I. R. A. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Pengamalan Sila-Sila Pancasila Kelas IV SD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 610–619. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12517>
- Erica, S. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(4), 110–122. <https://doi.org/https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>

- Fadhilah, Y., Salim, R. M. A., & Safitri, S. (2022). Teacher Efficacy and Teacher Social Perception in Creative Teaching for Elementary School Teachers. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 212–219. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i2.44760>
- Firmansyah, D., & Saepuloh, D. (2022). Social Learning Theory: Cognitive and Behavioral Approaches. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(3), 297–324. <https://doi.org/https://doi.org/10.55927/jiph.v1i3.2317>
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Habsy, B. A., Rachmawati, A. P., Wiyono, R. F. W. F., & Rakhmanita, A. (2023). Penerapan Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Perkembangan Bahasa Vygotsky dalam Pembelajaran. *Tsaqofah*, 4(1), 143–158. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2143>
- Hadi Widodo, Nur Trikurniawati Cahyadi, Nur Trikurniawati Cahyadi, Dewi Purnama Sari, D. P. S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint pada Siswa Kelas VI C SD Negeri 064025 Medan. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 11(1), 155–165. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/al-irsyad.v11i1.9505>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.
- Hazmi, D. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 22(2), 412–419. <https://doi.org/10.47467/mk.v22i2.3018>
- Jamilatun Nafi'ah, Dukan Jauhari Faruq, S. M. (2023). Karakteristik Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar di Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/au.v5i01.1248>
- Kalsum, U. (2020). *Dasar-Dasar Manajemen Pendidikan Islam* (Yuyun Yunita (ed.); 1st ed.). Institut Agama Islam An Nur Lampung. [http://repository.radenintan.ac.id/30022/1/DASAR\\_DASAR\\_MANAJEMEN\\_PENDIDIKAN\\_ISLAM\\_PERBAIKAN\\_OKE.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/30022/1/DASAR_DASAR_MANAJEMEN_PENDIDIKAN_ISLAM_PERBAIKAN_OKE.pdf)
- Kamil, M. N. Al. (2022). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Efikasi Diri dan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/75568>

- Khikmatun Zainiyah, Afib Rulyansah, Muhammad Sukron Djazilan, D. W. R. (2023). Spin Roda Sebagai Alternatif Media Pembelajaran untuk Mengembangkan Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 468–477. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v4i3.1249>
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.840>
- Lina Arifah Fitriyah, Andri Wahyu Wijayadi, Oktaffi Arinna Manasikana, N. H. (2019). *Menanamkan Efikasi Diri dan Kestabilan Emosi* (I. L. Kurniawati (ed.); 1st ed., Issue 55). LPPM Unhasy Tebuireng Jombang. [https://eprints.unhasy.ac.id/199/1/Buku ISBN Menanamkan Efikasi.pdf](https://eprints.unhasy.ac.id/199/1/Buku%20ISBN%20Menanamkan%20Efikasi.pdf)
- Lovina, E., & Nugraha Frasandy, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kapas (Kartu Pasangan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 42–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.56393/kognisi.v2i2.1390>
- Makki, A. (2019). Mengenal Sosok Edward Lee Thorndike Aliran Fungsionalisme dalam Teori Belajar. *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(1), 79–80.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes*. Mitra Cendikia Press.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Molenda, M. (2003). In Search of The Ellusive ADDIE Model. *International Society for Performance Improvement*, 42(5), 34–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>
- Novitasari, A., & Kristin, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 789–799. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.821>
- Nurdyansyah, N., Wahid, Y., Nuzulia, N., & Bahak Udin By Arifin, M. (2020). Development of Learning Media for PENA (Puzzle Nusantara) Material for Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes for Class IV Students at MIS Al-Falah Lemahabang. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 4(2), 101–111. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna>

- Nurul Ramadhia, Muhammad Syahrul Rizal, Rizki Ananda, Mufarizuddin, Y. Y. K. (2023). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka di UPT SD Negeri 012 Langgini Bangkinang Kota. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2), 3808–3821. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10154>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pratama, A., Apriandi, D., & Sriyati, E. (2019). Improved Learning Outcomes Ppkn Student Class V Sdn 1 Kasihan Through Use Of Pancasila Pop Up Box Learning Media. *In International Conference of Early Childhood Education in Multiperspectives*, 212–217.
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma, Ratih Asmarani, Lina Sundana, Desty Dwi Rochmania, Claudya Zahrani Susilo, A. D. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar terhadap Pemahaman P5 bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1313–1322. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4998>
- Putriningsih, N. K., & Putra, M. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 131–139. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32686>
- Rahayu, L. P. (2020). *Self-Efficacy Guru SD dalam Pembelajaran Tematik-Integratif di Kabupaten Purbalingga* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/70659>
- Rahayuningtiyas, W., Fahmi Imron, I., & Mujiwati, E. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 108–121. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i1.2018>
- Rayanto Hari Yudi, dan S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & Research Institute Perum Sekar Indah II. [https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_atb#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false)
- Roebianto, A. (2020). The Effects of Student's Attitudes and Self-Efficacy on Science Achievement. *Jurnal Pengukuran Psikologi Dan Pendidikan Indonesia*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.15408/jp3i.v9i1.14490>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>

- Saputri Yuniasih Dwi, S. (2023). The Development of The Flows of Educational Philosophy: Theoretical Concept and Implementation in 21st -Century Learning. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 19–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.67804>
- Sari, A. A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Go Go EGG Untuk Meningkatkan Keaktifan, Tanggung Jawab, dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/75491>
- Sarjan. (2022). *Senang Belajar Pendidikan Pancasila untuk Kelas IV SD dan MI* (Widiyantoro (ed.)). PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Satriawan, N. (2023). *Model Penelitian Pengembangan ADDIE*. Ranah Research. <https://ranahresearch.com/model-penelitian-pengembangan-addie/>
- Sitohang, S., & Simamora, L. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN melalui Penggunaan Media Edmodo pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 11–18. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4415>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Sumiati Mierna, Sandra Dewi Anggralita, M. K. (2023). Pengembangan media Pembelajaran KARTIKRU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4692–4698. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2334>
- Suryani, E., Syawaluddin, A., & Nurzakinah, S. (2022). *Pengembangan Media PAKEM The Box Of Pinisi Dalam 4 Pilar Budaya Bugis-Makassar ( Sipakatau , Sipakainge , Sipakalebbi , Dan Sipatokkong ) Sebagai Pemberdayaan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. 12, 172–181.
- Suttrisno, S., & Prastiwi, D. N. I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division Plus Di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.30762/sittah.v4i1.550>
- Syifa, I., Handak, K., Dewi, D. A., & Sutisna, M. R. (2024). Pengembangan Media Ludo Digital Materi Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 270–288. <https://doi.org/https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.766>
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.51276/edu.v1i1.44>
- Ulfah, Putri, Efendi, M. (2023). Development of smart apps creator learning

media on pancasila material as life value in the fifth-grade of elementary school. *Journal Of Teaching And Learning In Elementary Education*, 6(1), 210–221. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jtlee.v6i2.8050>

Ulfah, A. O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(1), 13–22. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/87>

Ulumuddin, I., & Dkk. (2019). Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar Dalam Meningkatkan Mutu pembelajaran. In *Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repositori.kemdikbud.go.id/18073/3/Buku> Revisi\_1 Pemanfaatan Peingkatan Hasil Belajar.pdf

Wicaksono, J. W., Japar, M., & Utomo, E. (2021). Development of Digital Based Comic Media for Primary V-Class Student Learning. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 532. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2601>

Widiyanto, M. A. (2013). *Statistika Terapan: Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*. PT. Alex Media Kumputindo.

Winaryati, Eny, Munsarif, Muhammad, Mardiana, S. (2021). *Cercular Model of RD & D* (S. Nadiyah (ed.)). Penerbit KBM Indonesia.

Yendri, Wirda, Ikhyia, Ulumudin, Ferdi Widiputera, Nur, Listiawati, S. F. (2020). *Faktor-Fakto Determinan Hasil Belajar Siswa* (I. Z. Philip Suprastowo, Lucia Hermien Winingsih (ed.); 1st ed.). Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Yeni Rakhmawati, Handara Tri Elitasari, Irma Yulianti Budi Safitri, M. A. (2023). Relevansi Kurikulum 2013 dan Efikasi Diri Dalam Mempersiapkan Tuntutan Pendidikan Abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan: Khazanah Pendidikan*, 17(1), 34–42. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15092>

Yusi Parwati, Nadya Putri Saylendra, Y. N. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(9), 29–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.56393/decive.v3i9.1782>

# DAFTAR LAMPIRAN





# LAMPIRAN I

## MODUL AJAR

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA TAHUN 2024

### INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Salsabilla Nurzakinah. A, S.Pd., Gr.
Instansi	: UPT SPF SD Inpres Gunung Sari Baru
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas	: B / IV (Empat)
Semester	: II (Dua)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Bab	: 3. Jati Diri dan Kebhinekaan: Memahami Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar

Topik/ Materi Pokok Pembelajaran:

1. Memahami Keragaman di Lingkungan Sekitar
2. Bentuk Keragaman Budaya dan Suku Bangsa di Lingkungan Sekitar
3. Sikap dan Perilaku yang Merusak Keragaman di Lingkungan Sekitar
4. Sikap dan Perilaku yang Menjaga Keragaman di Lingkungan Sekitar

#### B. KOMPETENSI AWAL

Siswa dapat mempelajari jati diri dan kebhinekaan untuk mampu memahami keragaman budaya di lingkungan sekitar.

#### C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- ❖ Siswa dapat mengenal keragaman budaya di lingkungan sekitar.
- ❖ Siswa dapat mengenal dan mendalami bentuk keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar.
- ❖ Siswa dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang merusak keragaman di lingkungan sekitar.

- ❖ Siswa dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang menjaga keragaman di lingkungan sekitar.

#### **D. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

- ❖ Beriman, bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Berkebhinekaan global, Gotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif.

#### **E. SARANA DAN PRASARANA**

- ❖ Sumber Belajar:  
Sarjan. (2022). Senang Belajar Pendidikan Pancasila untuk Kelas IV SD dan MI. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- ❖ Perlengkapan yang dibutuhkan Siswa: Alat tulis , Proyektor
- ❖ Media Pembelajaran: Media *Sipaurangi* 3D, *Slide* PPT.

#### **F. TARGET SISWA**

- ❖ Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

#### **G. JUMLAH SISWA**

- ❖ Minimum 20 siswa, Maksimum 30 Siswa.

#### **H. MODEL/METODE PEMBELAJARAN**

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka.
- ❖ *Contextual learning*.

### **KOMPONEN INTI**

#### **A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan permainan magnet koin pada media *sipaurangi* 3D, siswa dapat mengenal keragaman budaya lingkungan sekitar dengan tepat.
2. Dengan permainan *puzzle budaya* pada media *sipaurangi* 3D, siswa dapat mengenal dan mendalami bentuk keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar dengan tepat.

3. Dengan permainan jejak edukasi pada media *sipaurangi* 3D, siswa dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang merusak keragaman di lingkungan sekitar, dengan tepat.
4. Dengan permainan jejak edukasi pada media *sipaurangi* 3D, siswa dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang menjaga keragaman di lingkungan sekitar, dengan tepat.

## B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

Pada fase ini, siswa dapat mempelajari jati diri dan kebhinekaan untuk mampu memahami keragaman budaya di lingkungan sekitar dengan empat topik/materi pokok yaitu Pertama, memahami keragaman di lingkungan sekitar. Kedua, mempelajari bentuk keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar. Keempat, dapat menyampaikan sikap dan perilaku yang merusak keragaman lingkungan sekitar. Dan keempat, dapat menyampaikan perilaku yang menjaga keragaman di lingkungan sekitar. Adapun ATP ini yaitu:

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Alokasi Waktu
Bhineka Tunggal Ika	1. Siswa dapat mengenal keragaman budaya di lingkungan sekitar.	1.1 Dengan permainan magnet koin pada media <i>sipaurangi</i> 3D, siswa dapat mengenal keragaman budaya lingkungan sekitar dengan tepat.	Beriman, bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak	2JP
	2. Siswa dapat mengenal dan mendalami bentuk keragaman	2.2 Dengan permainan <i>puzzle budaya</i> pada media <i>sipaurangi</i> 3D, siswa dapat mengenal dan mendalami bentuk	Mulia, Berkebhinekaan global, Gotong	

	budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar.	keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar dengan tepat.	Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif.	
	3. Siswa dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang merusak keragaman di lingkungan sekitar.	3.1 Dengan permainan jejak edukasi pada media <i>sipaurangi</i> 3D, siswa dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang merusak keragaman di lingkungan sekitar dengan tepat.		
	4. Siswa dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang menjaga keragaman di lingkungan sekitar.	4.1 Dengan permainan jejak edukasi pada media <i>sipaurangi</i> 3D, siswa dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang menjaga keragaman di lingkungan sekitar, dengan tepat.		

### C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan kemampuan *self-efficacy* dan hasil belajar siswa dalam mengenal keragaman budaya di lingkungan sekitar, mengenal dan mendalami bentuk keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar, dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang merusak keragaman di lingkungan sekitar, serta dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang menjaga keragaman di lingkungan sekitar melalui beberapa permainan yang terdapat pada media pembelajaran *sipaurangi* 3D.

**D. PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Apakah budaya Indonesia yang beranekaragam dapat menjadi identitas nasional?
2. Apa artinya semboyan *Bhineka Tunggal Ika*?
3. Bagaimana cara menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap perbedaan?

**E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN**

DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	
<p><b><u>Kegiatan Orientasi</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama Siswa saling memberi salam dan menjawab salam serta menyampaikan kabar.</li> <li>2. Siswa dan guru memulai dengan berdoa bersama.</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran Siswa dengan melakukan presensi.</li> </ol> <p><b><u>Kegiatan Motivasi</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa” yang dipimpin oleh salah satu siswa.</li> </ol> <div data-bbox="668 1249 995 1431" style="text-align: center;"> </div> <p>Sumber: <a href="https://youtu.be/kbHFU-tz11c?si=YWN6z9QHrndhW1hJ">https://youtu.be/kbHFU-tz11c?si=YWN6z9QHrndhW1hJ</a></p> <p><b><u>Kegiatan Aparsepsi</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.</li> </ol> <p><b><u>Kegiatan Menginformasikan</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru menyampaikan topik materi hari ini.</li> <li>7. Guru menunjukkan tujuan pembelajaran dan beberapa siswa ditunjuk untuk membacanya.</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab beberapa pertanyaan pemantik.</li> </ol>	<b>50 Menit</b>

- Apakah budaya Indonesia yang beranekaragam dapat menjadi identitas nasional?
  - Apa artinya semboyan *Bhineka Tunggal Ika*?
  - Bagaimana cara menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap perbedaan?
2. Guru menjelaskan secara umum materi “Jati Diri dan Kebhinekaan: Memahami Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar” kepada peserta didik melalui tampilan *power point*.
  3. Guru membagi siswa kedalam bentuk kelompok secara heterogen.
  4. Guru menunjukkan media pembelajaran *sipaurangi* 3D.
  5. Siswa melakukan permainan magnet koin pada media pembelajaran *sipaurangi* 3D untuk mengenal keragaman budaya di lingkungan sekitar.
  6. Siswa melakukan permainan *puzzle* budaya pada media pembelajaran *sipaurangi* 3D untuk mengenal dan mendalami bentuk keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar.
  7. Siswa melakukan permainan jejak edukasi pada media pembelajaran *sipaurangi* 3D untuk mengenal contoh sikap dan perilaku yang merusak keragaman di lingkungan sekitar.
  8. Siswa menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang merusak keragaman di lingkungan sekitar didepan teman-temannya.
  9. Siswa melakukan permainan jejak edukasi pada media pembelajaran *sipaurangi* 3D untuk mengenal contoh sikap dan perilaku yang menjaga keragaman di lingkungan sekitar.
  10. Siswa menyampaikan contoh sikap dan perilaku yang menjaga keragaman di lingkungan sekitar didepan teman-temannya.
  11. Guru memberikan evaluasi melalui permainan *spin sipaurangi* pada media *sipaurangi* 3D dengan mengambil kartu pertanyaan sesuai nomor yang didapatkan.

12. Siswa menjawab pertanyaan yang didapatkan.	
<b>Kegiatan Penutup</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salah satu Siswa menyimpulkan materi pembelajaran hari ini didepan kelas.</li> <li>2. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>sipaurangi</i> 3D dengan pertanyaan. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagaimana perasaan kalian hari ini setelah belajar menggunakan media pembelajaran <i>sipaurangi</i> 3D?</li> </ul> </li> <li>3. Guru menanyakan terkait materi yang belum dipahami hari ini.</li> <li>4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pertemuan selanjutnya.</li> <li>5. Siswa dan guru berdo'a bersama setelah melakukan pembelajaran hari ini.</li> <li>6. Guru menutup proses pembelajaran dengan kalimat penutup dan salam.</li> </ol>	<b>10 Menit</b>

## F. REFLEKSI



### Refleksi Pembelajaran

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama pertemuan. Refleksi guru bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran. Kemudian, menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	

3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

**Adapun pertanyaan refleksi untuk siswa yaitu:**

- Bagaimana perasaan kalian hari ini setelah belajar menggunakan media pembelajaran *sipaurangi* 3D?

**G. ASESMEN/PENILAIAN**



**Penilaian**

**a. Penilaian Kognitif (Pengetahuan)**

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan materi.

**Jawablah pertanyaan berikut ini!**

1. Bagaimanakah cara kita untuk melestarikan keragaman di lingkungan sekitar?
2. Berikanlah contoh 3 (tiga) bentuk keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar!
3. Berikanlah 3 (tiga) contoh sikap dan perilaku yang dapat merusak keragaman di lingkungan sekitar!
4. Berikanlah 3 (tiga) contoh sikap dan perilaku yang dapat menjaga keragaman di lingkungan sekitar!
5. Bagaimanakah menurutmu makna dari *Bhineka Tunggal Ika* ?.

**Skor penilaian setiap nomor:**

Penilaian	Kategori	Keterangan
1	Jawaban Tidak sesuai Pertanyaan	D
2	Jawaban Kurang Sesuai Pertanyaan	C
3	Jawaban Cukup Sesuai Pertanyaan	B
4	Jawaban Sesuai Pertanyaan	A

**b. Penilaian Self-Efficacy**

Pada penilaian sikap, guru akan fokus melakukan penilaian pada *self-efficacy* atau keyakinan diri siswa melalui lembar observasi.

Indikator	Sub Indikator (Pernyataan)
Pemahaman Siswa Terhadap Media	Siswa yakin dapat memahami materi dengan baik melalui penggunaan media <i>sipaurangi</i> 3D.
	Siswa memiliki keyakinan untuk memahami konsep permainan yang ada pada media <i>sipaurangi</i> 3D.
Ketetapan Sasaran Penggunaan Media	Siswa yakin pada dirinya untuk aktif berkolaborasi bersama teman kelompoknya dalam memahami materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media <i>sipaurangi</i> 3D.
	Siswa memiliki keyakinan yang terampil untuk menyelesaikan permainan dalam media <i>sipaurangi</i> 3D sebagai proses mencapai tujuan pembelajaran.
Ketetapan Waktu dalam Kegiatan Pembelajaran	Siswa memiliki keyakinan secara konsisten dapat menyelesaikan permainan dalam media <i>sipaurangi</i> 3D sesuai alokasi waktu pembelajaran yang telah ditetapkan.
	Siswa menyadari bahwa ketetapan waktu yang baik dalam penggunaan media <i>sipaurangi</i> 3D dapat meningkatkan kemampuannya untuk memahami materi pelajaran.
Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Siswa yakin bahwa penggunaan media <i>sipaurangi</i> 3D dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.
	Siswa yakin bahwa pencapaian tujuan pembelajarannya meningkat ketika secara aktif

	telah berkolaborasi dalam memahami materi melalui permainan pada media <i>sipaurangi</i> 3D.
Perubahan Aktivitas Belajar yang Dialami Siswa	Penggunaan media <i>sipaurangi</i> 3D telah mengubah cara belajar siswa menjadi lebih interaktif dan menarik.
	Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media <i>sipaurangi</i> 3D.

Adapun rubrik penilaian sikap *self-efficacy* siswa yaitu:

Tingkat Pencapaian %	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat Tinggi	A
51-75	Tinggi	B
26-50	Rendah	C
0-25	Sangat Rendah	D

### c. Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)

Indikator	Sub Indikator
1. Siswa dapat terampil menyelesaikan tantangan pada <i>games</i> magnet koin. <b>(4 Poin)</b>	a. Siswa dapat menganalisis contoh keragaman di lingkungan rumah. b. Siswa dapat menganalisis contoh keragaman di lingkungan sekolah. c. Siswa dapat menganalisis contoh keragaman di lingkungan masyarakat. d. Siswa dapat menempel magnet koin sesuai dengan pernyataan yang diminta.
2. Siswa dapat terampil menyelesaikan tantangan <i>games</i> <i>puzzle</i> budaya. <b>(4 Poin)</b>	a. Siswa secara mandiri dapat menyusun gambar <i>puzzle</i> . b. Siswa dapat berkomunikasi dengan terampil dalam menyusun <i>puzzle</i> bersama dengan teman kelompoknya. c. Siswa dapat menyusun <i>puzzle</i> dengan waktu yang singkat. d. Siswa dapat menyusun <i>puzzle</i> dengan rapi.
3. Siswa dapat terampil menyelesaikan tantangan <i>games</i> jejak budaya. <b>(4 Poin)</b>	a. Siswa dapat terampil menggunakan dadu dalam memulai permainan. b. Siswa dapat menjalankan stik jejak budaya dengan baik.

	<p>c. Siswa dapat terampil menyampaikan pendapat sesuai dengan kartu yang diperoleh pada permainan.</p> <p>d. Siswa dapat bekerjasama dengan kelompok.</p>
<p>4. Siswa dapat melakukan kerja kelompok dalam menjawab pertanyaan <i>games spin sipaaurangi</i> dengan tepat. (4 Poin)</p>	<p>a. Siswa dapat dengan terampil memutar <i>spin sipaurangi</i> untuk memulai kuis.</p> <p>b. Siswa dapat mengambil kartu dan menjawab pertanyaan dengan terampil.</p> <p>c. Siswa dapat menggunakan <i>spin sipraungi</i> dengan terampil.</p> <p>d. Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik.</p>
<p>5. Siswa mampu berani dalam menyampaikan pendapatnya. (4 Poin)</p>	<p>a. Siswa memiliki keberanian menjawab pertanyaan dengan tepat.</p> <p>b. Siswa dapat bekerja kelompok dalam belajar menggunakan media <i>sipaurangi 3D</i>.</p> <p>c. Siswa terampil dalam memainkan setiap permainan.</p> <p>d. Siswa aktif dalam berkomunikasi.</p>

**Penskoran Penilaian Keterampilan**  
**Skor Perolehan**

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

**Keterangan.**

Skor Maksimal = 5

**Predikat.** Sangat Baik: 80-100, Baik: 70-90, Cukup: 60-69, Kurang: <60

**H. BAHAN AJAR/ BAHAN MATERI**

**A. Memahami Keragaman di Lingkungan Sekitar**

**1. Contoh Keragaman di Lingkungan Rumah**

- ❖ Adik hobi bermain barbie dan kakak yang suka bermain mobil-mobilan
- ❖ Kakak yang lincah dan adik yang pendiam.
- ❖ Ibu yang rajin masak dan Ayah seorang pekerja keras.
- ❖ Ibu yang berwatak lemah lembut dan ayah seseorang yang tegas kepada anaknya.

- ❖ Kakak yang tinggi badannya sedangkan adek yang pendek.

## 2. Contoh Keragaman di Lingkungan Sekolah

- ❖ Berbeda agama seperti agama Islam, Kristen, hindu, buddha.
- ❖ Berbeda suku seperti suku Makassar, suku Bugis, suku Toraja, ataupun suku Kajang.
- ❖ Siswa yang memiliki tingkah laku yang aktif dan siswa yang pendiam.
- ❖ Siswa dengan gaya belajar yang berbeda seperti visual, auditori, dan kinestetik.
- ❖ Adanya siswa yang rajin dan siswa yang malas.

## 3. Contoh Keragaman di Lingkungan Masyarakat

- ❖ Perbedaan Bahasa daerah seperti Bahasa Makassar dan Bahasa Bugis.
- ❖ Perbedaan rumah adat seperti suku Makassar rumah adatnya Balla Lompoa dan suku Bugis rumah adatnya Sao Raja.
- ❖ Perbedaan Pakaian adat seperti suku Toraja pakaian adat Pokko dan suku Kajang pakaian adat tope le'leng.
- ❖ Perbedaan alat music daerah seperti alat musik suku Makassar yaitu garang bulo sedangkan alat musik suku Bugis Mandoalling.
- ❖ Perbedaan tarian tradisional seperti suku Toraja memiliki tari Pa'gellu sedangkan suku Kajang tari *Pabbite Passapu*.

## B. Bentuk Keragaman Budaya dan Suku-Suku bangsa di Lingkungan Sekitar

Kata kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta, *budayyah* bentuk jamak dari kata *budhi* yang berarti akal. Budaya sifatnya abstrak, tidak tampak, atau di angan-angan. Adapun bentuk keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar khusus untuk lingkup Sulsel,

Suku	Rumah Adat	Baju Adat	Tari Tradisional	Senjata Tradisional	Musik Tradisional
Makassar	Balla Lompo	Baju Bodo	Kipas Tradisional	Badik	Ganrang Bulu

Bugis	Sao Raja	Waju Tokko	Paddupa	Badik	Mandoallin g
Toraja	Tongkolan	Pokko'	Pa'gellu	Tombak	Pa'karombi
Kajang	Balla Kajang	Tope Le'leng	Badik	Pabbite Passapu	Suling

### C. Sikap dan Perilaku yang Merusak Keragaman di Lingkungan Sekitar

Persatuan dan kesatuan yang dibangun bangsa Indonesia bukanlah untuk meniadakan perbedaan. Harus didasari bahwa persatuan dan kesatuan nasional tetap menghargai dan menghormati keberagaman. Namun ada beberapa sikap dan perilaku yang dapat merusak keragaman di lingkungan sekitar sebagai berikut.

1. Memandang rendah suku, agama, bahasa, kesenian atau budaya dan adat istiadat yang lain.
2. Menganggap suku, agama, bahasa, kesenian atau budaya dan adat istiadat paling tinggi dan paling baik.
3. Tidak menerima keragaman suku, agama, bahasa, kesenian atau budaya dan adat istiadat sebagai kekayaan bangsa yang tak ternilai harganya.
4. Lebih mengutamakan kepentingan daerah atau sukunya masing-masing dari pada kepentingan negara dan bangsa.
5. Melakukan diskriminasi atau perlakuan tidak adil pada individu maupun kelompok berdasarkan suku, agama, bahasa, kesenian atau budaya dan adat istiadat yang lain.
6. Melakukan *bullying* atau intimidasi terhadap teman disekolah.
7. Merendahkan pendapat orang lain.
8. Tidak ikut memelihara, melestarikan, serta mengembangkan tradisi dan budaya yang ada didalam masyarakat.
9. Tidak melakukan musyawarah atau diskusi dalam mengatasi masalah antar budaya.
10. Tidak bersikap toleransi antar sesama bangsa.

#### **D. Sikap dan Perilaku yang Menjaga Keragaman di Lingkungan Sekitar**

Keragaman suku bangsa dan budaya yang ada tidak boleh menjadi sebab perpecahan karena sesungguhnya semua merupakan bagian dari bangsa Indonesia. Banyak cara yang dapat kamu lakukan untuk menghargai keragaman dalam masyarakat salah satunya dengan menerapkan sikap toleransi terhadap warga masyarakat.

Berikut contoh sikap menghargai keragaman dalam masyarakat.

1. Bersikap toleransi sebagai wujud menghargai orang lain.
2. Menerima dan menghargai suku, agama, budaya, dan adat istiadat orang lain.
3. Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam berkomunikasi dengan orang lain.
4. Membiasakan hidup rukun.
5. Ikut memelihara, melestarikan, serta mengembangkan tradisi dan budaya yang ada didalam masyarakat.
6. Membiasakan sikap menghargai dan menghormati pemeluk agama lain.
7. Melakukan dialog antarsuku, agama, serta golongan untuk mengurangi rasa saling curiga dan permusuhan.
8. Tidak menganggap suku sendiri yang paling baik dan suku lain jelek.
9. Tidak meremehkan dan menghina adat istiadat, kebiasaan, dan hasil kesenian suku bangsa lain.
10. Lebih mengutamakan kepentingan negara dan bangsa dari pada kepentingan daerah atau sukunya masing-masing.

#### **I. DAFTAR PUSTAKA**

- Asshiddiqie, J. 2005. *Konstitusi dan Konstitusionalisme Indonesia*. Edisi Revisi. Jakarta: Konpress.
- Bertens, K. 2004. *Etika*. Jakarta. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Darmadi, Hamid. 2007. *Dasar Konsep Pendidikan Moral, Landasan Konsep Dasar dan Implementasinya*. Bandung: Alfabeta.

- Effendi, Tadjuddin Noer. 2013. Budaya Gotong-Royong Masyarakat dalam Perubahan Sosial Saat Ini. Jurnal Pemikiran Sosiologi Volume 2 No. 1. Universitas Gajah Mada.
- El-Muhtaj, M. 2007. Hak Asasi Manusi dalam Konstitusi Indonesia. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Haricahyono, Cheppy. 1995. Dimensi-Dimensi Pendidikan Moral. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kemendikbud, BSE. 2014. Bangga sebagai Bangsa Indonesia, Buku Guru Tema 5. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kemendikbud, BSE. 2017. Indahnya Kebersamaan, Buku Kelas IV Tema 1. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Khon, Hans. 1961. Nasionalisme; Arti dan Sedjarahnja. Jakarta: PT Pembangunan
- Komalasari, Kokom. 2010. Pembelajaran Konstektual; Konsep dan Aplikasinya. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nickel, James W. 1996. Hak Asasi Manusia; Refleksi Filosofis atas Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Republik Indonesia.(2002). Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Jakarta: Sinar Grafika.
- Riyanto, Astim. 2006. Negara Kesatuan; Konsep, Asas dan Aktualisasinya. Bandung: Yapemdo.

**Kepala Sekolah  
UPT SPF SDI Gunung Saru Baru**

  
**Erpin Rahayu, S.Pd., M.Pd**  
**NIP. 19790514 200411 2 001**

**Makassar, 22 Januari 2024  
Guru Kelas IV**

  
**Salsabilla Nurzakinah, A, S.Pd. Gr.**  
**NIP.**



**LAMPIRAN II**  
**INSTRUMEN VALIDATOR**

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a shield-shaped emblem. It features a central sunburst with a circular emblem containing Arabic calligraphy. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSARA' is written along the top inner edge of the shield, and 'LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN' is written along the bottom inner edge. There are two stars on either side of the central emblem.

## 1. Surat Keterangan Validasi Oleh Validator 1




**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
 Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alaikbir No. 259 Kota Makassar 90221

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Dr. M. Alim, M.Pd.  
 2. NIDN : 0928128102  
 3. Asal Program Studi : Psed. Fisika

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:  
Penyediaan media pembelajaran sipurangi 3D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Self-Efficacy dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar.  
 dari mahasiswa:

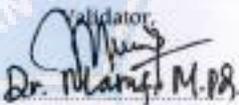
Nama : Sarabito Nurzakiah A  
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar  
 NIM : 105061103722

(sudah siap/~~belum siap~~) \* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Angket respon peserta didik perlu ada pernyataan negatif  
 2. \_\_\_\_\_

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 15 - 1 - 2024

Validator,  
  
Dr. M. Alim, M.Pd.

\*) coret yang tidak perlu

## 2. Surat Keterangan Validasi Oleh Validator 2

  
**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
 Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 290 Kota Makassar 90231

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Dr. Andi Sugesti, M.Pd.
2. NIDN : 0018056002
3. Asal Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Sipaorang 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD Gunung Sari Baru dari mahasiswa:

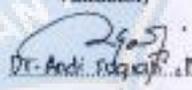
Nama : Salsabila Nurzakimah A  
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar  
 NIM : 105061103722

(sudah siap ~~di submit~~) \* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Lembar observasi kebalikannya Media disesuaikan dengan tingkat pembelajaran
2. Penyusunan indikator lembar observasi self-efficacy

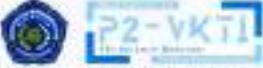
Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 17 Januari 2024

Validator,  
  
 Dr. Andi Sugesti, M.Pd.

\*) coret yang tidak perlu

### 3. Lembar Validasi Materi Media oleh Validator 1



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI  
MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN**

**a. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar*", peneliti mengembangkan Materi pada Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi materi pada media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan (√)
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**b. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Isi</b>				
	a. Kesesuaian isi media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kebenaran materi dalam media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

  
**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
 Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 299 Kota Makassar 90221

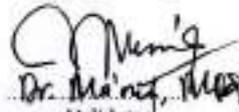
No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Materi yang diberikan menarangkan konsep jati diri dan kebangsaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Dapat dikerjakan oleh siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	e. Kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, latihan soal dan tes penguasaan materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	f. Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<b>Bahasa, Tulisan dan Tampilan</b>				
	a. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Tampilan warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca, sehingga mudah dipahami siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kemudahan memahami materi berdasarkan teknik penyajian media	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	f. Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Mandiat</b>				
	a. Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

1. *Layak digunakan.*
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

  
 Dr. Maimun, M.Pd.  
 Validator

#### 4. Lembar Validasi Materi Media oleh Validator 2



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sulran Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI  
MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar"*, peneliti mengembangkan Materi pada Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi materi pada media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan (√)
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Isi</b>				
	a. Kesesuaian isi media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kebenaran materi dalam media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Materi yang diberikan menanamkan konsep jati diri dan kebinekaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Dapat dikerjakan oleh siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, latihan soal dan tes penguasaan materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	f. Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Bahasa, Tulisan dan Tampilan</b>				
	a. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Tampilan warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca, sehingga mudah dipahami siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kemudahan memahami materi berdasarkan teknik penyajian media	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	f. Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Manfaat</b>				
	a. Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. **Saran & Catatan Perbaikan**

1. *Tambah beberapa kata yang ada esifipetro.*
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

Dr. Andi Saqib, M.Pd.  
 Validator

## 5. Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Validator 1



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Solihin Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI  
MEDIA PEMBELAJARAN**

a. **Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar*", peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan (√)
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. **Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Lay Out (Tampilan Media)</b>				
	a. Keseimbangan tampilan gambar dan teks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan karakteristik siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-YKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lr. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , teks dan gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	e. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	f. Kesesuaian pemilihan warna huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	g. Kesesuaian ukuran gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	h. Resolusi gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Isi</b>				
	a. Penempatan gambar dan kata sesuai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	c. Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Media mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Manfaat</b>				
	a. Media memudahkan proses belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Media membangkitkan minat dan motivasi siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lr. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Abuddin No. 259 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

1. *Sangat layak digunakan.*
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

**Dr. M. M. H. H. S.**  
 Validator

## 6. Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Validator 2



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
Lr. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI  
MEDIA PEMBELAJARAN**

a. **Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar"*, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, peniliran umum, dan saran-saran untuk merevisi media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan (√)
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada raskah yang perlu untuk direvisi atau memuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. **Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Lay Out (Tampilan Media)				
	a. Keseimbangan tampilan gambar dan teks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan karakteristik siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , teks dan gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	f. Kesesuaian pemilihan warna huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	g. Kesesuaian ukuran gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	h. Resolusi gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Isi</b>				
	a. Penempatan gambar dan kata sesuai	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Media mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Manfaat</b>				
	a. Media memudahkan proses belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Media membangkitkan minat dan motivasi siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

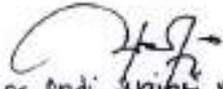
No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**c. Saran & Catatan Perbaikan**

1. *sangat layak digunakan*
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

  
 Dr. Andi Sugjati, M.Pd.  
 Validator

## 7. Lembar Validasi Pedoman Observasi *Self-Efficacy* oleh Validator 1



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI  
PEDOMAN OBSERVASI *SELF-EFFICACY***

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar*", peneliti mengembangkan Pedoman Observasi. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi pedoman observasi.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Sesuai
  - 2 : Kurang Sesuai
  - 3 : Sesuai
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala		
		1	2	3
1	<b>Konstruksi Pedoman Observasi</b>			
	a. Pedoman Observasi dirumuskan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Pedoman Observasi mencakup aspek: <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Level (besar-nya)</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 250 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala		
		1	2	3
	2. <i>Strenght (Kekuatan)</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	3. <i>Generality (Generalitas)</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Materi Pedoman Observasi</b>			
	a. Pedoman Observasi dapat digunakan untuk menggali tingkat keyakinan siswa ( <i>self-efficacy</i> )	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Pedoman Observasi dapat digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana keyakinan siswa ( <i>self-efficacy</i> )	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>			
	a. Pedoman Observasi menggunakan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Tidak menimbulkan penafsiran ganda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**C. Saran & Catatan Perbaikan**

- layak digunakan
- 
- 
- 
- dsb

Dr. Maruf, M.Pd.  
 Validator

## 8. Lembar Validasi Pedoman Observasi *Self-Efficacy* oleh Validator 2



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI  
PEDOMAN OBSERVASI *SELF-EFFICACY***

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Slpaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar"*, peneliti mengembangkan Pedoman Observasi. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi pedoman observasi.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Sesuai
  - 2 : Kurang Sesuai
  - 3 : Sesuai
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala		
		1	2	3
1	<b>Kontruksi Pedoman Observasi</b>			
	a. Pedoman Observasi dirumuskan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Pedoman Observasi mencakup aspek: <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Level (besarnya)</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lr. 7 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 250 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala		
		1	2	3
	2. <i>Strength</i> (Keabsahan)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	3. <i>Generality</i> (Generalitas)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Materi Pedoman Observasi</b>			
	a. Pedoman Observasi dapat digunakan untuk menggali tingkat keyakinan siswa ( <i>self-efficacy</i> )	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Pedoman Observasi dapat digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana keyakinan siswa ( <i>self-efficacy</i> )	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>			
	a. Pedoman Observasi menggunakan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Tidak menimbulkan penafsiran ganda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**C. Saran & Catatan Perbaikan**

1. *Sebuah B. Pendekatan Self efficacy.*
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

  
 Dr. Andi Sugati, M.Pd.  
 Validator

## 9. Lembar Validasi Angket oleh Validator 1



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI  
ANGKET RESPON SISWA**

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar*", peneliti mengembangkan angket respon siswa. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi angket yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:  
 1 : Tidak Relevan  
 2 : Cukup Relevan  
 3 : Relevan (✓)  
 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naokah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Angket</b>				
	a. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Segi Isi</b>				




**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lr. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	a. Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kesesuaian butir angket dengan indikator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Segi Kontruksi</b>				
	a. Butir angket dirumuskan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

C. Saran & Catatan Perbaikan

1. *Sebaiknya ada pesan pernyataan negatif juga*
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

  
 Dr. Maimunah, M.Pd.  
 Validator

LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

## 10. Lembar Validasi Angket oleh Validator 2



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI  
ANGKET RESPON SISWA**

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar*", peneliti mengembangkan angket respon siswa. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi angket yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan (√)
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Angket</b>				
	a. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Segi Isi</b>				



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	a. Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kesesuaian butir angket dengan indikator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Segi Kontruksi</b>				
	a. Butir angket dirumuskan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**C. Saran & Catatan Perbaikan**

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

  
 Dr. Andi Supriatno, S.Pd.  
 Validator

## 11. Lembar Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran oleh Validator 1



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
 Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 250 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI**  
**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN MEDIA PEMBELAJARAN**

a. **Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar"*, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan (√)
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. **Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Lembar Observasi				
	a. Petunjuk pengisian lembar observasi dinyatakan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alaudin No. 259 Kota Makassar 90221

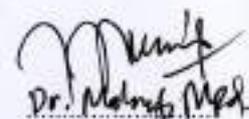
No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<b>Isi Lembar Observasi</b>				
	a. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran dalam Model ajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sudah mencakup semua aktivitas siswa yang mungkin terjadi dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Kategori keterlaksanaan pembelajaran dapat teramati dengan baik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kategori keterlaksanaan pembelajaran tidak menimbulkan makna ganda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Keterlaksanaan pembelajaran dipaparkan dengan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Tidak menimbulkan penafsiran ganda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

1. *Layale digunakan*
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

  
 Dr. Mulya Mulya  
 Validator

## 12. Lembar Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran oleh Validator 2

  
**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
 Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 299 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI**  
**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN MEDIA PEMBELAJARAN**

a. **Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar"*, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut.
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan (√)
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. **Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Lembar Observasi</b>				
	a. Petunjuk pengisian lembar observasi dinyatakan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>




**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 250 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Isi Lembar Observasi</b>				
	a. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran dalam Modul ajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sudah mencakup semua aktivitas siswa yang mungkin terjadi dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Kategori keterlaksanaan pembelajaran dapat teramati dengan baik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kategori keterlaksanaan pembelajaran tidak menimbulkan makna ganda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Keterlaksanaan pembelajaran dipaparkan dengan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Tidak menimbulkan penafsiran ganda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi

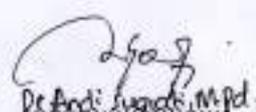
b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi

c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi

d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. **Saran & Catatan Perbaikan**

1. *Tugas lengkap*
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb



Dr. Andi Lusaka, M.Pd.  
Validator

### 13. Lembar Validasi Kisi-Kisi dan Tes oleh Validator 1



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI  
KISI-KISI DAN TES**

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar*", peneliti mengembangkan Tabel Kisi-kisi dan Tes. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi Tabel kisi-kisi dan tes yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan (√)
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-YKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 258 Kota Makassar W0221

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Kisi-Kisi dan Tes</b>				
	a. Relevansi dengan capaian pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Kejelasan pembagian tujuan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	c. Pengaturan ruang/tata letak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Terdapat petunjuk pengerjaan soal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<b>Isi Kisi-Kisi dan Tes</b>				
	a. Relevansi antara tujuan pembelajaran dengan jumlah butir soal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Relevansi antara tujuan pembelajaran dengan ranah yang diukur	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Relevansi antara butir soal dengan kompetensi awal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Relevansi antara butir soal dengan ranah yang diukur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Rumusan tujuan pembelajaran menggunakan kalimat perintah yang operasional	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menunjukkan penafsiran ganda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**C. Saran & Catatan Perbaikan**

1. *Lampiran ke-2*
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

Dr. M. Hafid M.Pd.  
 Validator

## 14. Lembar Validasi Kisi-Kisi dan Tes oleh Validator 2



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI  
KISI-KISI DAN TES**

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar*", peneliti mengembangkan Tabel Kisi-kisi dan Tes. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi Tabel kisi-kisi dan tes yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan (√)
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lr. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sekeloa Alauddin No. 259 Kota Makassar 91221

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Kisi-Kisi dan Tes</b>				
	a. Relevansi dengan capaian pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kejelasan pembagian tujuan pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Pengaturan ruang/tata letak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Terdapat petunjuk pengerjaan soal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Isi Kisi-Kisi dan Tes</b>				
	a. Relevansi antara tujuan pembelajaran dengan jumlah butir soal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Relevansi antara tujuan pembelajaran dengan raih yang diukur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Relevansi antara butir soal dengan kompetensi awal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Relevansi antara butir soal dengan raih yang diukur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Rumusan tujuan pembelajaran menggunakan kalimat perintah yang operasional	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menunjukkan penafsiran ganda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**C. Saran & Catatan Perbaikan**

1. *Tinjau ulang Rubrik Penilaian*
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

Dr. Andi Sugarto, M.Pd.  
 Validator

## 15. Lembar Validasi Modul Ajar oleh Validator 1



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-YKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
 Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 250 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI  
MODUL AJAR**

**a. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar"*, peneliti mengembangkan Modul Ajar. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi Modul Ajar yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan (√)
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**b. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Modul Ajar</b>				
	a. Terdapat identitas sekolah	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Terdapat identitas mata pelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Terdapat identitas kelas/semester	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Terdapat alokasi waktu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Abduddin No. 259 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	e. Terdapat materi pokok pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	f. Terdapat Capaian Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	g. Terdapat Tujuan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	h. Terdapat Profil Pelajar Pancasila	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	i. Terdapat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	j. Terdapat pemahaman bermakna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	k. Terdapat pertanyaan pemantik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	l. Menampilkan model/metode pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	m. Menampilkan media dan sumber pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	n. Menampilkan langkah-langkah hasil belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	o. Terdapat alat evaluasi penilaian hasil belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<b>Isi RPP/Modul Ajar</b>				
	a. Relevansi antara Modul Ajar dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Relevansi antara penjabaran Capaian Pembelajaran (CP) ke dalam Tujuan Pembelajaran (TP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Relevansi antara urutan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) terhadap pencapaian CP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kejelasan rumusan Tujuan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	e. Relevansi antara materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	f. Kegiatan guru dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Et. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	g. Kegiatan Siswa dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Sifat Komotatif bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah di pahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<b>Waktu yang digunakan</b>				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap fase pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap fase pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	<b>Metode sajian yang digunakan</b>				
	a. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Relevansi fase-fase pada model pembelajaran yang digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Instrumen dapat digunakan tanpa revisi ✓
- Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. **Saran & Catatan Perbaikan**

1. *lagak digunakan untuk penelitian*
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

Dr. Marif M.S.  
 Validator

## 16. Lembar Validasi Modul Ajar oleh Validator 2




**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
Ll. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI  
MODUL AJAR**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar"*, peneliti mengembangkan Modul Ajar. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat membenarkan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi Modul Ajar yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan membenarkan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan (√)
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Modul Ajar</b>				
	a. Terdapat identitas sekolah	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Terdapat identitas mata pelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Terdapat identitas kelas/semester	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Terdapat alokasi waktu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	e. Terdapat materi pokok pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	f. Terdapat Capaian Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	g. Terdapat Tujuan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	h. Terdapat Profil Pelajar Pancasila	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	i. Terdapat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	j. Terdapat pemahaman bermakna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	k. Terdapat pertanyaan pemantik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	l. Menampilkan model/metode pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	m. Menampilkan media dan sumber pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	n. Menampilkan langkah-langkah hasil belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	o. Terdapat alat evaluasi penilaian hasil belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Isi RPP/Modul Ajar</b>				
	a. Relevansi antara Modul Ajar dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Relevansi antara penjabaran Capaian Pembelajaran (CP) ke dalam Tujuan Pembelajaran (TP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Relevansi antara urutan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) terhadap pencapaian CP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kejelasan rumusan Tujuan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Relevansi antara materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	f. Kegiatan guru dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Et. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alaudin No. 259 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	g. Kegiatan Siswa dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Sifat Komutatif bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah di pahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	<b>Waktu yang digunakan</b>				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap fase pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap fase pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	<b>Metode sajian yang digunakan</b>				
	a. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Relevansi fase-fase pada model pembelajaran yang digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. **Saran & Catatan Perbaikan**

1. *Penilaian (tahap pengisian dan ketepatan) lengkap*
2. *Revisi tawar kembali*
3. ....
4. ....
5. dsb

Dr. Andi. Muqas, M.Pd.  
 Validator



**LAMPIRAN III**  
**LEMBAR OBSERVASI**  
**KETERLAKSANAAN MEDIA**  
**PEMBELAJARAN**

**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
SIPAURANG/ 3D PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN SELF-EFFICACY  
DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA  
KELAS IV SDI GUNUNG SARU BARU**

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila  
Materi Pokok : Bab 3. Jati Diri dan Kebinekaan Memahami  
Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar  
Kelas : VI  
Hari/ Tanggal : Selasa, 23 Januari 2023  
Pengamat : Erpin Kalrayu, S.Pd., M.Pd.

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar observasi ini berfungsi untuk melihat keefektifan media pembelajaran sipaurang/ 3D selama proses pembelajaran dikelas. Berilah skor pada butir-butir pelaksanaan pembelajaran dengan memberikan tanda checklist (✓) pada pilihan jawaban sebagai berikut.

- 1 = Sangat tidak sesuai
- 2 = Tidak sesuai
- 3 = Sesuai
- 4 = Sangat sesuai

**B. Komponen Penilaian**

NO	INDIKATOR YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>				
1	Guru orientas berupa membuka pembelajaran dengan salam, menanyakan kabar, berdos bersama, dan mengecek kehadiran.				✓
2	Kegiatan motivasi berupa menyanyikan salah satu lagu nasional.				✓
3	Kegiatan Aparsepsi				✓

4	Kegiatan Menginformasikan topik materi dan tujuan pembelajaran.					✓
<b>B Kegiatan Inti</b>						
5	Guru memberikan pertanyaan pemantik					✓
6	Guru memberikan penjelasan secara umum terkait materi pembelajaran.					✓
7	Kegiatan diskusi kelompok					✓
8	Penggunaan media pembelajaran sipaurangi 3D					✓
9	Kegiatan evaluasi materi					✓
<b>C Kegiatan Penutup</b>						
10	Menyimpulkan materi pembelajaran					✓
11	Refleksi pembelajaran					✓
12	Penyampaian pembelajaran pertemuan selanjutnya					✓
13	Berdoa setelah belajar					✓
14	Menutup pembelajaran dengan salam.					✓
					Total Nilai	57
					Nilai Akhir	$\frac{57}{26} \times 100 = 218,21$

**C. Komentar/Saran**

Realisasi pembelajaran sudah sangat baik namun perlu lagi meningkatkan minat pembelajaran guru & peserta didik. Berusaha lagi kepada semua.

Makassar, 23 Januari 2024.

Pengamat

*Er. M. P. S.*  
Er. M. P. S. S.Pd, M.Pd



**LAMPIRAN IV**  
**LEMBAR OBSERVASI**  
***SELF-EFFICACY* SISWA**

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a shield-shaped emblem. It features a central sunburst with a globe in the center, surrounded by a laurel wreath. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSARA' is written along the top inner edge of the shield, and 'LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN' is written along the bottom inner edge. The entire logo is rendered in a light blue, semi-transparent style.

## LEMBAR OBSERVASI *SELF-EFFICACY* SISWA

**Nama** : Erpin Rahayu, S. Pd., M.Pd.

**Instansi** : SDI Gunung Sari Baru

Kami mengharapkan bapak/ibu guru untuk mengisi lembar observasi untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan media dengan kriteria efektif. Silahkan diberikan penilaian kepada siswa secara konkret, dengan memperhatikan tahap disetiap penilaian, berikut.

### 1. Indikator Penilaian sebagai berikut

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator (Pernyataan)
Pengembangan media <i>sipaurangi</i> 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar dan <i>self-efficacy</i> siswa	Keefektifan media <i>sipaurangi</i> 3D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila meningkatkan hasil belajar dan <i>self-efficacy</i> siswa	Pemahaman Siswa	1. Siswa yakin dapat memahami materi dengan baik melalui penggunaan media <i>sipaurangi</i> 3D.
		Terhadap Media	2. Siswa memiliki keyakinan untuk memahami konsep permainan yang ada pada media <i>sipaurangi</i> 3D.
		Ketetapan Sasaran Penggunaan Media	3. Siswa yakin pada dirinya untuk aktif berkolaborasi bersama teman kelompoknya dalam memahami materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media <i>sipaurangi</i> 3D.
			4. Siswa memiliki keyakinan yang terampil untuk menyelesaikan permainan dalam media <i>sipaurangi</i> 3D sebagai proses mencapai tujuan pembelajaran.

kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar.	kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar	Ketetapan Waktu dalam Kegiatan Pembelajaran	5. Siswa memiliki keyakinan secara konsisten dapat menyelesaikan permainan dalam media <i>sipaurangi</i> 3D sesuai alokasi waktu pembelajaran yang telah ditetapkan.
			6. Siswa menyadari bahwa ketetapan waktu yang baik dalam penggunaan media <i>sipaurangi</i> 3D dapat meningkatkan kemampuannya untuk memahami materi pelajaran.
		Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	7. Siswa yakin bahwa penggunaan media <i>sipaurangi</i> 3D dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.
			8. Siswa yakin bahwa pencapaian tujuan pembelajarannya meningkat ketika secara aktif telah berkolaborasi dalam memahami materi melalui permainan pada media <i>sipaurangi</i> 3D.
Perubahan Aktivitas Belajar yang Dialami Siswa	9. Penggunaan media <i>sipaurangi</i> 3D telah mengubah cara belajar siswa menjadi lebih interaktif dan menarik.		
	10. Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media <i>sipaurangi</i> 3D.		

**2. Berilah nilai kepada siswa(i) yang mengikuti proses pembelajaran Dengan memperhatikan skala penilaian**

Tingkat Pencapaian %	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat Tinggi	A
51-75	Tinggi	B
26-50	Rendah	C
0-25	Sangat Rendah	D

### NILAI HASIL OBSERVASI SELF-EFFICACY SISWA

No	Nama	Nilai		Nilai Self-Efficacy Sebelum Penerapan Media										Sebelum	Nilai Self-Efficacy Sesudah Penerapan Media										Sesudah
		Sebelum	Setelah	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	A. Rizky Inzani	50	98	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	10	10	10	10	10	8	10	10	10	10	98
2	Andriani Saputri Adur	48	100	4	5	6	4	3	6	8	5	4	3	48	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
3	Alham A.P	57	91	3	7	8	5	9	6	5	5	7	2	57	10	10	8	8	7	8	10	10	10	10	91
4	Alfian Rizqiq	46	100	7	3	4	5	5	2	3	4	5	8	46	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
5	Andi Adzkira	66	100	6	8	3	5	8	7	8	8	8	5	66	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
6	Deviana Putri	48	100	3	4	5	6	5	6	5	5	5	4	48	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
7	Dzaki Alvaro Mubarak	70	100	6	7	6	5	6	8	8	8	8	8	70	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
8	Fahmi Ammar	56	100	7	5	4	4	3	7	8	9	4	5	56	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
9	M. Chairul Hisyam	48	100	7	4	4	5	5	2	2	4	6	9	48	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	Muh. Fadli Putra Arfandi	51	100	8	5	4	5	5	7	8	2	3	4	51	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
11	Muh. Abizar Al Fahri	52	100	5	6	5	5	3	5	5	7	6	5	52	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
12	Muh. Arlan	50	92	8	6	4	5	5	3	6	7	4	2	50	10	10	8	8	8	8	10	10	10	10	92
13	Muh. Fadli	46	95	5	6	3	6	8	4	4	4	3	3	46	10	10	10	8	9	8	10	10	10	10	95
14	Muh. Hafiz	65	100	8	8	8	8	8	6	5	5	4	5	65	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
15	Muhammad Amin	58	100	7	5	6	7	7	6	4	5	5	6	58	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
16	Muhammad Al Gazali	61	100	8	8	8	8	7	3	5	4	2	8	61	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
17	Muhammad Fadhail	66	100	6	8	3	5	8	7	8	8	8	5	66	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
18	Mulyani Nurul	70	100	6	7	6	5	6	8	8	8	8	8	70	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
19	Nelson Demma	48	100	4	5	6	4	3	6	8	5	4	3	48	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
20	Nur Mawadda	57	100	3	7	8	5	9	6	5	5	7	2	57	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
21	Pertiwi	70	100	6	7	6	5	6	8	8	8	8	8	70	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100

22	Rafidah Khorina	66	100	6	8	3	5	8	7	8	8	8	5	66	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
23	Reza H.	66	94	6	8	3	5	8	7	8	8	8	5	66	10	10	8	8	8	10	10	10	10	10	94
24	Sarah St.	48	100	7	4	4	5	5	2	2	4	6	9	48	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
25	Siti Zahra Oktaviana	51	100	8	5	4	5	5	7	8	2	3	4	51	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
26	Sovia Salsabila	52	100	5	6	5	5	3	5	5	7	6	5	52	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
27	Uwais Al Qarni	50	100	8	6	4	5	5	3	6	7	4	2	50	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
28	Muh Wihram Gazali	46	95	5	6	3	6	8	4	4	4	3	3	46	10	10	10	8	9	8	10	10	10	10	95
29	Nur Fiani	66	100	6	8	3	5	8	7	8	8	8	5	66	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
30	Fauziah Asyifa F.	70	100	6	7	6	5	6	8	8	8	8	8	70	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
<b>Skor</b>		<b>1698</b>		179	184	147	158	180	168	183	177	168	154	1698	300	300	294	290	291	290	300	300	300	300	2965
<b>Rata-Rata Secara Klasikal</b>		<b>56,6</b>	<b>98,833</b>	56,6										56,6	98,8333333										98,83333





**LAMPIRAN V**  
**LEMBAR SOAL, HASIL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST***

### LEMBAR SOAL TES KOGNITIF SISWA

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Pancasila  
**Kelas** : IV (Empat)  
**Hari/Tanggal** : .....  
**Nama Lengkap** : .....

#### PETUNJUK UMUM Pengerjaan Soal

1. Tulislah muatan pelajaran, kelas, nama, pada lembar jawaban yang telah tersedia!
2. Bacalah setiap soal dengan sebaik-baiknya!
3. Kerjakanlah terlebih dahulu soal yang kamu anggap lebih mudah!
4. Semua jawaban dikerjakan pada lembar jawaban yang disediakan!
5. Periksalah kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban kamu serahkan pada pengawas/guru!

#### Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat dan jelas!

1. Bagaimanakah cara kita untuk melestarikan keragaman di lingkungan sekitar?  
**Jawaban:**.....  
 .....
2. Berikanlah contoh 3 (tiga) bentuk keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan sekitar!  
**Jawaban:**.....  
 .....
3. Berikanlah 3 (tiga) contoh sikap dan perilaku yang dapat merusak keragaman di lingkungan sekitar!  
**Jawaban:**.....  
 .....
4. Berikanlah 3 (tiga) contoh sikap dan perilaku yang dapat menjaga keragaman di lingkungan sekitar!  
**Jawaban:**.....  
 .....
5. Bagaimanakah menurutmu makna dari *Bhineka Tunggal Ika*?  
**Jawaban:**.....  
 .....

### NILAI HASIL PRE-TEST DAN POST-TEST

No	Nama	Nilai		Point Per Nomor Pretest					Nilai Pretest	Poin Per Nomor Post Test					Nilai Akhir Posttest
		Pretest	Posttest	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	
1	A. Rizky Inzani	40	100	5	10	5	15	5	40	20	20	20	20	20	100
2	Andriani Saputri Adur	50	100	10	10	20	5	5	50	20	20	20	20	20	100
3	Alham A.P	45	100	5	10	10	5	15	45	20	20	20	20	20	100
4	Alfian Rizqiq Asqar	60	100	20	10	15	5	10	60	20	20	20	20	20	100
5	Andi Adzkira Ailiya	55	100	20	10	10	10	5	55	20	20	20	20	20	100
6	Deviana Putri	60	100	15	20	15	5	5	60	20	20	20	20	20	100
7	Dzaki Alvaro Mubarak	30	95	5	5	10	5	5	30	20	20	15	20	20	95
8	Fahmi Ammar	75	90	20	15	10	20	10	75	20	20	15	20	15	90
9	M. Chairul Hisyam	80	100	20	20	15	10	15	80	20	20	20	20	20	100
10	Muh. Fadli Putra Arfandi	25	95	5	5	5	5	5	25	20	20	15	20	20	95
11	Muh. Abizar Al Fahri	45	90	15	5	10	10	5	45	20	15	20	20	15	90
12	Muh. Arlan	25	85	5	5	5	5	5	25	20	15	15	20	15	85
13	Muh. Fadli	25	85	5	5	5	5	5	25	20	15	15	20	15	85
14	Muh. Hafiz	45	95	5	10	10	5	15	45	15	20	20	20	20	95
15	Muhammad Amin	55	95	10	5	10	20	10	55	20	15	20	20	20	95
16	Muhammad Al Gazali	60	100	20	15	5	10	10	60	20	20	20	20	20	100
17	Muhammad Fadhail	25	90	5	5	5	5	5	25	15	20	20	15	20	90

18	Mulyani Nurul Ashari	75	100	10	15	15	15	20	75	20	20	20	20	20	100
19	Nelson Demma Dika	45	100	5	10	10	5	15	45	20	20	20	20	20	100
20	Nur Mawaddah Syuni. S	45	100	5	10	10	5	15	45	20	20	20	20	20	100
21	Pertiwi	80	100	15	15	15	15	20	80	20	20	20	20	20	100
22	Rafidah Khorina	60	100	15	20	15	5	5	60	20	20	20	20	20	100
23	Reza Herlambang	30	90	5	5	5	10	5	30	20	20	15	20	15	90
24	Sarah St. Haisa	50	100	10	10	20	5	5	50	20	20	20	20	20	100
25	Siti Zahra Oktaviana	60	100	10	10	10	20	10	60	20	20	20	20	20	100
26	Sovia Salsabila M.	35	95	15	5	5	5	5	35	20	15	20	20	20	95
27	Uwais Al Qarni	75	100	20	15	10	15	15	75	20	20	20	20	20	100
28	Muh Wihram Gazali	25	90	5	5	5	5	5	25	15	20	20	15	20	90
29	Nur Fiani S.	50	95	10	10	20	5	5	50	20	15	20	20	20	95
30	Fauziah Asyifa F.	45	100	15	10	5	10	5	45	20	20	20	20	20	100
<b>Skor</b>		<b>1475</b>	<b>2890</b>	330	305	310	265	265	<b>1475</b>	585	570	570	590	575	<b>2890</b>
<b>Rata-Rata Secara Klasikal</b>		<b>49,1666667</b>	<b>96,33333333</b>	49,16666667					<b>49,1666667</b>	96,33333333					<b>96,33333333</b>



**LAMPIRAN VI**  
**ANGKET RESPON GURU**  
**DAN SISWA SERTA HASIL**  
**NILAI RESPON SISWA**

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP  
MEDIA PEMBELAJARAN SIPAURANGI 3D**

Nama : Erpin Rahayu, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197905142004112001

Instansi : SDI Gunung Sari Baru

Kami mengharapkan guru untuk mengisi angket ini untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran sipaurangi 3D yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan media dengan kriteria praktis. Sebelum mengisi angket ini, mohon bapak/ibu guru diperhatikan setiap tahap pengisian angket, sebagai berikut, sebagai berikut.

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian ananda. Dengan memperhatikan skala penilaian berikut.

Kategori	Skor	Keterangan
STP	1	Sangat Tidak Praktis
TP	2	Tidak Praktis
P	3	Praktis
SP	4	Sangat Praktis

2. Silahkan ananda memberikan penilaian pada tabel berikut.

NO	INDIKATOR YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>				
1	Saya mudah memahami topik yang dijelaskan dalam media sipaurangi 3D.				✓
2	Dengan menggunakan media sipaurangi 3D membantu saya menciptakan pembelajaran yang inovasi dikelas.				✓
3	Saya dapat mengajak siswa belajar sambil bermain atau <i>learning to play</i> .				✓
4	Saya dapat memberikan siswa edukasi Jati Diri dan Kebinekaan menggunakan media sipaurangi 3D.				✓

5	Saya merasa media sipaurangi 3D penuh dengan interaktivitas.					✓
<b>B Aspek Isi Media</b>						
6	Saya merasa pemilihan bahasa pada media yang tepat.					✓
7	Saya merasa media sipaurangi 3D terdapat kemenarikan dan kejelasan warna dan gambar.					✓
8	Saya merasa media sangat mudah digunakan dalam pembelajaran.					✓
9	Saya merasa media mudah diimplementasikan pada kelompok belajar siswa.					✓
10	Saya merasa media sangat <i>relative advantage</i> .					✓
Total Nilai						40
Nilai Akhir						$\frac{40}{40} \times 100 = 100$

3. Pilih Salah Satu, kesimpulan penilaian Sesuai Skala Validitas

- a. TR, yang berarti "dapat digunakan tanpa revisi"  
 b. RK, yang berarti "dapat digunakan dengan revisi kecil"  
 c. RB, yang berarti "dapat digunakan dengan revisi besar"  
 d. PK, yang berarti "belum dapat digunakan dan masih perlu konsultasi"

4. Komentar/Saran:

*media sangat perlu digunakan, apalagi pada pembelajaran kandidat panca indria di kelas IV*

Makassar, 23 Januari 2024  
Guru



Erpin Rahayu, S.Pd., M.Pd.  
Nip. 197905142004112001

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP  
MEDIA PEMBELAJARAN SIPAURANGI 3D**

**Nama** : Mulyani Nurul Aqhar

**No. Urut** : 48

**Kelas** : VI Ceria

Kami mengharapkan ananda untuk mengisi angket ini untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran sipaurangi 3D yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan media dengan kriteria praktis. Sebelum mengisi angket ini, mohon ananda diperhatikan setiap tahap pengisian angket, sebagai berikut, sebagai berikut.

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian ananda. Dengan memperhatikan skala penilaian berikut.

Kategori	Skor	Keterangan
STP	1	Sangat Tidak Praktis
TP	2	Tidak Praktis
P	3	Praktis
SP	4	Sangat Praktis

2. Silahkan ananda memberikan penilaian pada tabel berikut.

NO	INDIKATOR YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Aspek Materi</b>				
1	Saya mudah memahami topik yang dijelaskan dalam media sipaurangi 3D.				√
2	Dengan menggunakan media sipaurangi 3D membuat saya ingin belajar lebih giat.				√
3	Saya bisa belajar sambil bermain atau <i>learning to play</i> .				√
4	Saya memperoleh edukasi nilai-nilai Pancasila dan Kewarganegaraan dalam media.				√
5	Saya sangat dapat mempelajari nilai-nilai keberagaman pada media sipaurangi 3D.				√

6	Materi pada media sipaurangi 3D Pinski memberikan pengetahuan kepada saya tentang pentingnya berbuat baik.					✓
<b>B Aspek Kenyamanan</b>						
7	Saya tidak memiliki kesulitan dalam menggunakan media sipaurangi 3D.					✓
8	Warna dan gambar yang digunakan membuat saya tertarik untuk belajar.					✓
9	Bahasa yang digunakan dapat saya pahami.					✓
10	Media membantu saya dalam memecahkan masalah dilingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.					✓
<b>Total Nilai</b>						
<b>Nilai Akhir</b>						

3. Pilih Salah Satu, kesimpulan penilaian Sesuai Skala Validitas

- a. TR, yang berarti "dapat digunakan tanpa revisi"
- b. RK, yang berarti "dapat digunakan dengan revisi kecil"
- c. RB, yang berarti "dapat digunakan dengan revisi besar"
- d. PK, yang berarti "belum dapat digunakan dan masih perlu konsultasi"

4. Komentari/Saran:

.....

.....

.....

Siswa

*Amel* ALMI

**DATA HASIL ANGGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN**

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR										Skor	Nilai
		Aspek Materi					Aspek Kenyamanan						
		Nomor Butir Pertanyaan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	A. Rizky Inzani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	Andriani Saputri Adur	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	Alham A.P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	Alfian Rizqiq Asqar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
5	Andi Adzkira Ailiya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	Deviana Putri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
7	Dzaki Alvaro Mubarak	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
8	Fahmi Ammar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
9	M. Chairul Hisyam	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
10	Muh. Fadli Putra A.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
11	Muh. Abizar Al Fahri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
12	Muh. Arlan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
13	Muh. Fadli	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
14	Muh. Hafiz	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
15	Muhammad Amin	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
16	Muhammad Al Gazali	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
17	Muhammad Fadhail	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
18	Mulyani Nurul Ashari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
19	Nelson Demma Dika	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
20	Nur Mawaddah Syuni	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
21	Pertiwi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100

22	Rafidah Khorina	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
23	Reza Herlambang	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
24	Sarah St. Haisa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
25	Siti Zahra Oktaviana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
26	Sovia Salsabila M.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
27	Uwais Al Qarni	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
28	Muh Wihram Gazali	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
29	Nur Fiani S.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
30	Fauziah Asyifa F.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
<b>Jumlah</b>		<b>120</b>	<b>1200</b>	<b>3000</b>										
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>100</b>												



**LAMPIRAN VII  
HASIL PENGOLAHAN DATA  
MENGUNAKAN SPSS**



		<b>Statistics</b>			
		Kognitif (Pre)	Kognitif (Post)	Self Efficacy (Pre)	Self Efficacy (Post)
N	Valid	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0
Mean		49.1667	96.3333	56.6000	98.8333
Median		47.5000	100.0000	54.0000	100.0000
Mode		45.00	100.00	48.00 <sup>a</sup>	100.00
Variance		296.695	24.023	75.697	6.695
Range		55.00	15.00	24.00	9.00
Minimum		25.00	85.00	46.00	91.00
Maximum		80.00	100.00	70.00	100.00
Sum		1475.00	2890.00	1698.00	2965.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

### Frequency Table

		<b>Kognitif (Pre)</b>				
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	25.00	5	16.7	16.7	16.7	
	30.00	2	6.7	6.7	23.3	
	35.00	1	3.3	3.3	26.7	
	40.00	1	3.3	3.3	30.0	
	45.00	6	20.0	20.0	50.0	
	50.00	3	10.0	10.0	60.0	
	55.00	2	6.7	6.7	66.7	
	60.00	5	16.7	16.7	83.3	
	75.00	3	10.0	10.0	93.3	
	80.00	2	6.7	6.7	100.0	
	Total		30	100.0	100.0	

**Kognitif (Post)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	85.00	2	6.7	6.7	6.7
	90.00	5	16.7	16.7	23.3
	95.00	6	20.0	20.0	43.3
	100.00	17	56.7	56.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Self Efficacy (Pre)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	46.00	3	10.0	10.0	10.0
	48.00	5	16.7	16.7	26.7
	50.00	3	10.0	10.0	36.7
	51.00	2	6.7	6.7	43.3
	52.00	2	6.7	6.7	50.0
	56.00	1	3.3	3.3	53.3
	57.00	2	6.7	6.7	60.0
	58.00	1	3.3	3.3	63.3
	61.00	1	3.3	3.3	66.7
	65.00	1	3.3	3.3	70.0
	66.00	5	16.7	16.7	86.7
	70.00	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Self Efficacy (Post)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	91.00	1	3.3	3.3	3.3
	92.00	1	3.3	3.3	6.7
	94.00	1	3.3	3.3	10.0
	95.00	2	6.7	6.7	16.7
	98.00	1	3.3	3.3	20.0
	100.00	24	80.0	80.0	100.0

Total	30	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

### T-Test

```
T-TEST PAIRS=K1 WITH K2 (PAIRED)
/ES DISPLAY(TRUE) STANDARDIZER(SD)
/CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.
```

[DataSet0]

### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Belajar (Pre)	49.1667	30	17.22485	3.14481
	Hasil Belajar (Post)	96.3333	30	4.90133	.89486

### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Hasil Belajar (Pre) & Hasil Belajar (Post)	30	.596	.001

### Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Hasil Belajar (Pre) - Hasil Belajar (Post)	-47.1667	14.83724	2.70890	-52.70698	-41.62635	-17.412	29	.000

### Paired Samples Effect Sizes

		Standardizer <sup>a</sup>	Point Estimate	95% Confidence Interval	
				Lower	Upper
Pair 1	Cohen's d	14.83724	-3.179	-4.063	-2.285

Hasil Belajar (Pre) - Hasil Belajar (Post)	Hedges' correction	15.03261	-3.138	-4.010	-2.255
---	--------------------	----------	--------	--------	--------

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

```
T-TEST PAIRS=A1 WITH A2 (PAIRED)
/ES DISPLAY(TRUE) STANDARDIZER(SD)
/CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.
```

## T-Test

### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Self Efficacy (Pre)	56.6000	30	8.70038	1.58846
	Self Efficacy (Post)	98.8333	30	2.58755	.47242

### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Self Efficacy (Pre) & Self Efficacy (Post)	30	.172	.365

### Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper			
Pair 1	Self Efficacy (Pre) - Self Efficacy (Post)	-42.2333	8.64105	1.57763	-45.4599	-39.0067	26.77	.000

### Paired Samples Effect Sizes

		Standardizer <sup>a</sup>	Point Estimate	95% Confidence Interval		
	Cohen's d			Lower	Upper	
Pair 1	Self Efficacy (Pre) - Self Efficacy (Post)	Cohen's d	8.64105	-4.888	-6.184	-3.582
		Hedges' correction	8.75484	-4.824	-6.104	-3.536

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

```
T-TEST PAIRS=P1 WITH P2 (PAIRED)
/ES DISPLAY(TRUE) STANDARDIZER(SD)
/CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.
```

### T-Test

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Keterampilan (Pre)	61.1667	30	21.48309	3.92226
	Keterampilan (Post)	92.5000	30	3.65542	.66738

#### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Keterampilan (Pre) & Keterampilan (Post)	30	.412	.024

#### Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
Pair 1	Keterampilan (Pre) - Keterampilan (Post)	-31.3333	20.25413	-38.89635	-23.77032	-8.473	29	.000

#### Paired Samples Effect Sizes

			Standardizer <sup>a</sup>	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
Pair 1	Keterampilan (Pre) - Keterampilan (Post)	Cohen's d	20.25413	-1.547	-2.075	-1.007
		Hedges' correction	20.52083	-1.527	-2.048	-.994

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 0040/C.5-III/1445/2024  
 Lamp. : -  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

27 Jumadil Akhir 1445 H  
 9 Januari 2024 M.

Kepada Yth,  
**Kepala Sekolah SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar**

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyusunan tesis mahasiswa Program Pascasarjana  
 Universitas Muhammadiyah Makassar :

Name : Sasabila Nurzakiah, A.  
 NIM : 105061103722  
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar  
 Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Sipurangi  
 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila  
 Untuk Meningkatkan Self-Efficacy dan Hasil Belajar  
 Kognitif Siswa Kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota  
 Makassar

Maka kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dapat diberikan izin  
 untuk melakukan penelitian dan diberi data yang diperlukan pada  
 Sekolah yang Bapak/Ibu sedang pimpin.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan bantuannya  
 diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Direktur,

Prof. Dr. H. Inwan Akib, M.Pd.  
 NBM : 613 949



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR**  
**UPT SPF SD INPRES GUNUNG SARI BARU**

Jalan Hertasing Blok E14 No. 1, Kappont, Makassar, Sulawesi Selatan, Kode Pos 90222  
 Telepon (0411) 868129



Laman [sdi.gunungsaribaru.makassar.go.id](http://sdi.gunungsaribaru.makassar.go.id), E-mail [sdi.gunungsaribaru@guati.com](mailto:sdi.gunungsaribaru@guati.com)

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor: 421.2/005/UPT SPF SDI.GSB/I/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT SPF SD INPRES GUNUNG SARI BARU menerangkan bahwa :

Nama : Erpin Rahayu, S.Pd., M.Pd  
 NIP : 197905142004112001  
 Jabatan : Pfr. Kepala Sekolah

Dengan demikian menerangkan bahwa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Salsabila Nurzakinah, A  
 NIM : 105061103722  
 Fakultas : Pascasarjana  
 Program Studi : Pendidikan Dasar

Telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SD INPRES GUNUNG SARI BARU dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul:

**" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIPAURANGI 3D PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN SELF-EFFICACY DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV SDI GUNUNG SARI BARU MAKASSAR"**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 24 Januari 2024

Mengetahui,

Pfr. Kepala UPT SPF SD Inpres  
 Gunung Sari Baru

  
 Erpin Rahayu, S.Pd., M.Pd  
 NIP. 197905142004112001



**1. Pelaksanaan Validasi Media dan Materi Pembelajaran**



**2. Pelaksanaan *Pre-Test***



**3. Implementasi Media Pembelajaran**



#### 4. Pelaksanaan *Post-test*



#### 5. Pengisian Angket Respon Guru dan Siswa



#### 6. Foto Bersama



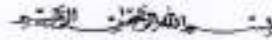
**LAMPIRAN X**  
**SURAT KETERANGAN**  
**BEBAS PLAGIASI DAN**  
**HASIL SCAN PLAGIASI**  
**PERBAB**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Jl. Sultan Alauddin No. 250 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 861593, Fax (0411) 865088



**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Memerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Salsabila Nurzakiah, A

Nim : 105061103722

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Angka Batas
1	Bab 1	3 %	10 %
2	Bab 2	9 %	25 %
3	Bab 3	6 %	15 %
4	Bab 4	5 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan tidak bebas cek plagiat yang dilakukan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan  
Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin

Demiikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan  
seperlunya.

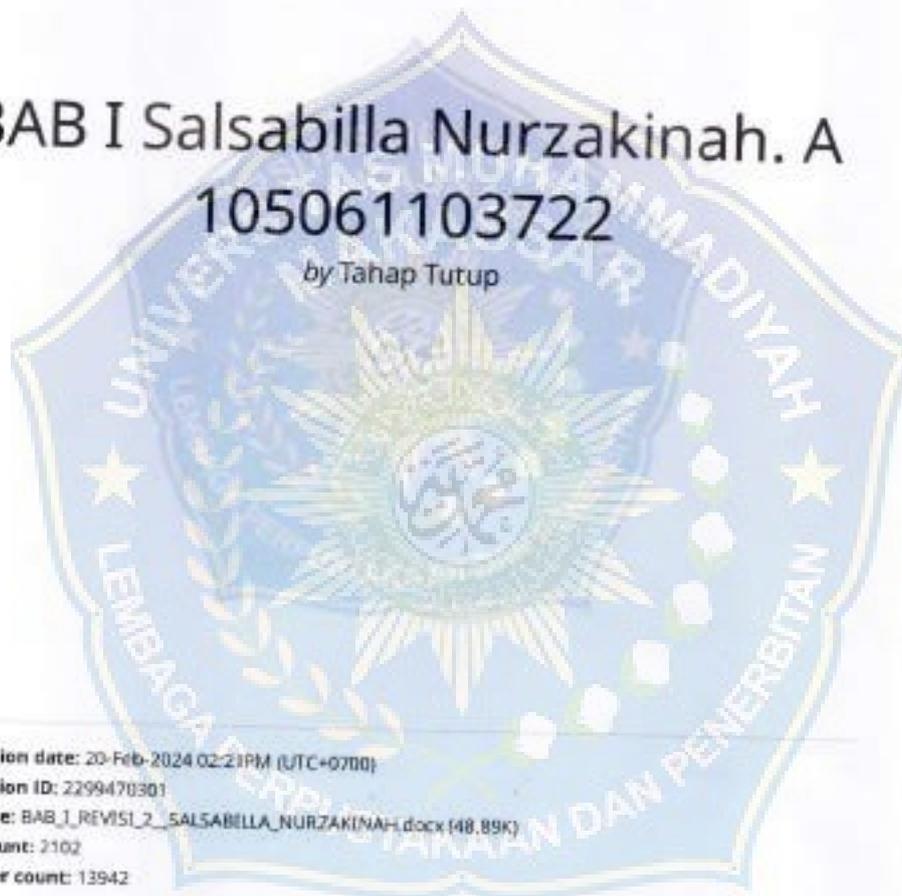
Makassar, 22 Februari 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

  
Nurzakiah, Salsabila, UPT  
NIM. 105061103722

**BAB I Salsabilla Nurzakinah. A**  
**105061103722**  
*by Tahap Tutup*



**Submission date:** 20-Feb-2024 02:23PM (UTC+0700)  
**Submission ID:** 2299470301  
**File name:** BAB\_1\_REVISI\_2\_SALSABILLA\_NURZAKINAH.docx (48.89K)  
**Word count:** 2102  
**Character count:** 13942

BAB I Salsabilla Nurzakinah. A 105061103722

ORIGINALITY REPORT

<b>3%</b> SIMILARITY INDEX	<b>2%</b> INTERNET SOURCES	<b>1%</b> PUBLICATIONS	<b>2%</b> STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<b>1%</b>
<b>2</b>	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<b>1%</b>
<b>3</b>	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<b>1%</b>

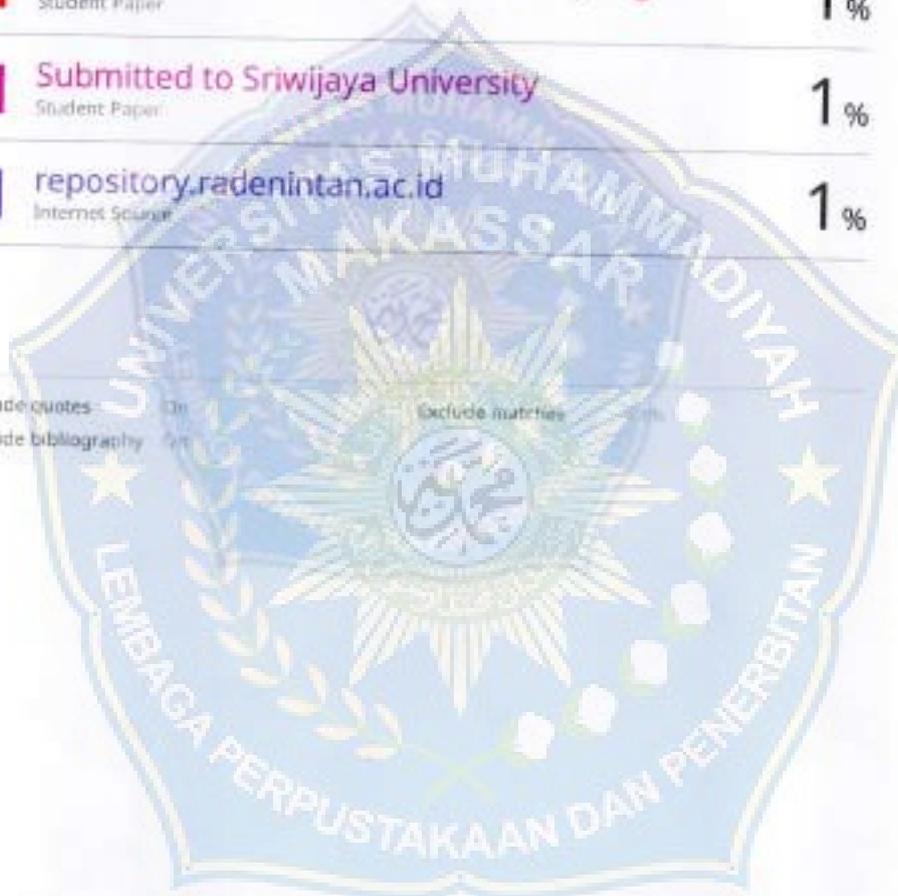
Exclude quotes

On

Exclude matches

Exclude bibliography

Off



# BAB II Salsabilla Nurzakinah. A

## 105061103722

by Tahap Tutup

Submission date: 19-Feb-2024 04:30PM (UTC+0700)  
Submission ID: 2298676645  
File name: BAB\_II\_SALSABILLA\_NURZAKINAH.A.docx (122.55K)  
Word count: 6241  
Character count: 42417

## BAB II Salsabilla Nurzakinah. A 105061103722

## ORIGINALITY REPORT

<b>9%</b>	<b>10%</b>	<b>4%</b>	<b>3%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES <b>LULUS</b>	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
<b>1</b>	etdci.urnitin.com Internet Source		<b>2%</b>
<b>2</b>	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source		<b>1%</b>
<b>3</b>	eprints.unm.ac.id Internet Source		<b>1%</b>
<b>4</b>	karawangbekasi.disway.id Internet Source		<b>1%</b>
<b>5</b>	repository.uin-malang.ac.id Internet Source		<b>1%</b>
<b>6</b>	mediaindonesia.com Internet Source		<b>1%</b>
<b>7</b>	jurnal.peneliti.net Internet Source		<b>1%</b>
<b>8</b>	eprints.uny.ac.id Internet Source		<b>1%</b>
<b>9</b>	jurnalilmiahcitrabakti.ac.id Internet Source		<b>1%</b>
<b>10</b>	id.scribd.com Internet Source		<b>1%</b>

Exclude quotes Exclude matches  < 1%Exclude bibliography

# BAB III Salsabilla Nurzakinah. A

## 105061103722

by Tahap Tutup

Submission date: 20-Feb-2024 10:22AM (UTC+0700)

Submission ID: 2299285007

File name: BAB\_III\_REVISI\_SALSABILLA\_NURZAKINAH\_A\_-\_Copy.docx (177.72K)

Word count: 3457

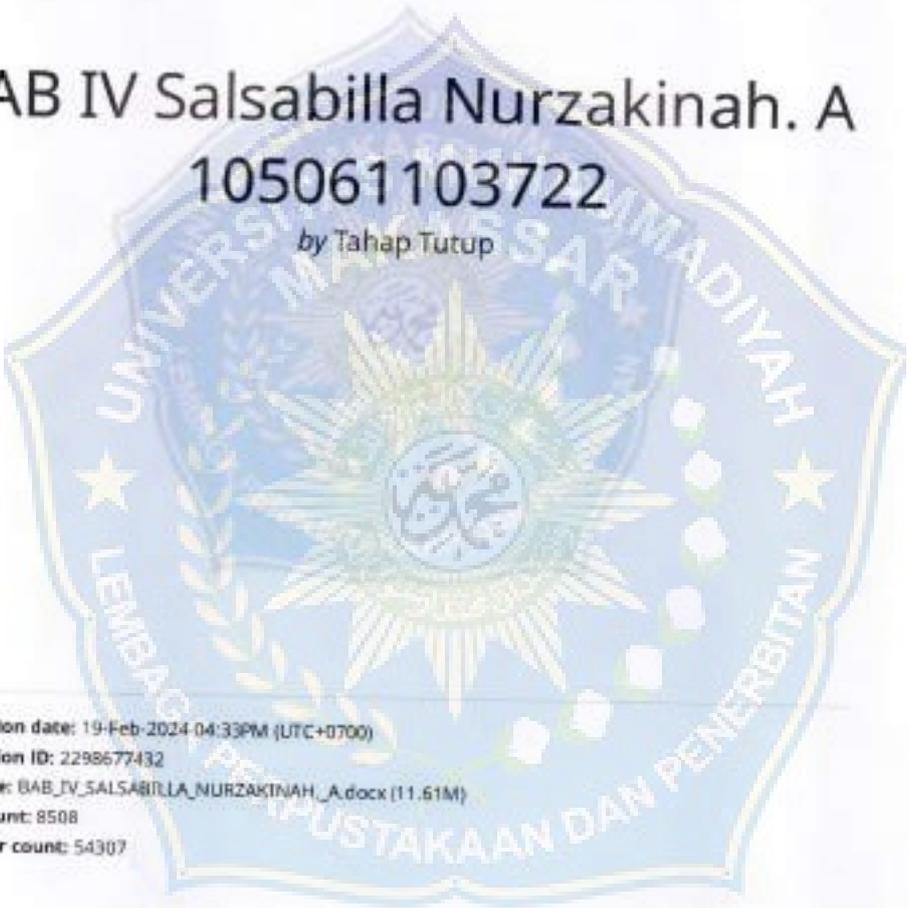
Character count: 22241



# BAB IV Salsabilla Nurzakinah. A

105061103722

by Tahap Tutup



Submission date: 19-Feb-2024 04:33PM (UTC+0700)  
Submission ID: 2298677432  
File name: BAB\_IV\_SALSABILLA\_NURZAKINAH\_A.docx (11.61M)  
Word count: 8508  
Character count: 54307

## BAB IV Salsabilla Nurzakinah. A 105061103722

## ORIGINALITY REPORT

5% SIMILARITY INDEX  
 4% INTERNET SOURCES  
 0% PUBLICATIONS  
 1% STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	etdci.org Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	1%
3	id.scribd.com Internet Source	1%
4	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches

0%



# BAB V Salsabilla Nurzakinah. A

105061103722

by Tahap Tutup

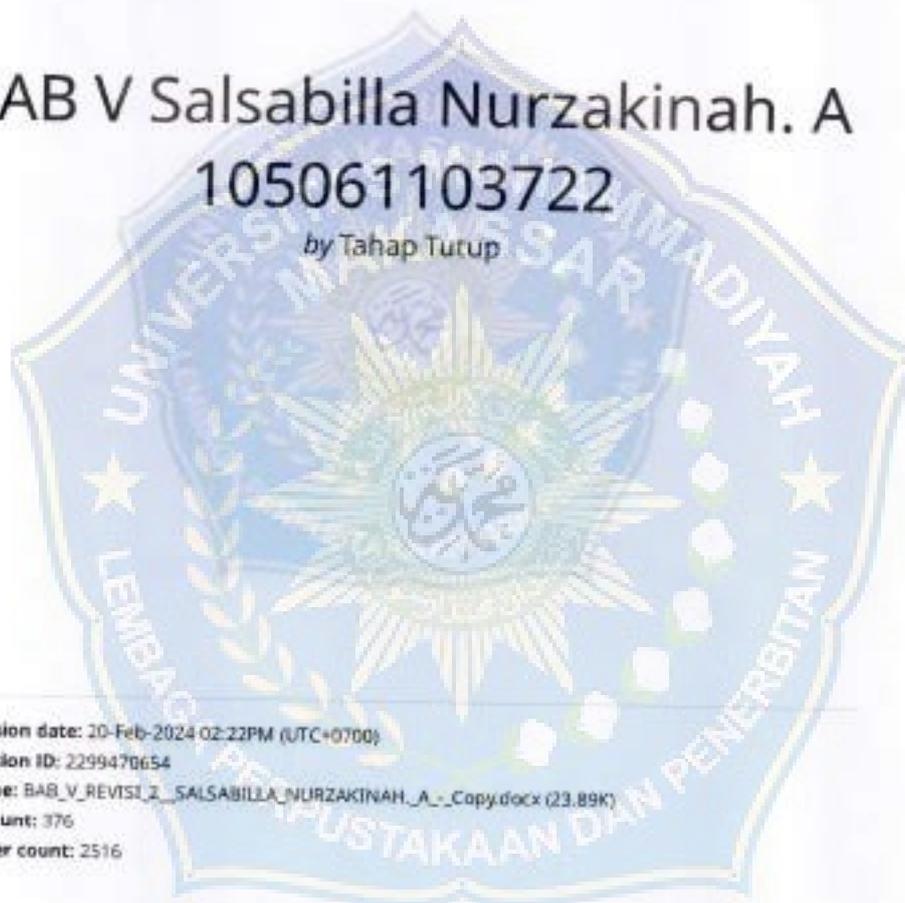
Submission date: 20-Feb-2024 02:22PM (UTC+0700)

Submission ID: 2299470654

File name: BAB\_V\_REVISI\_2\_SALSABILLA\_NURZAKINAH\_A\_-Copy.docx (23.89K)

Word count: 376

Character count: 2516



## BAB V Salsabilla Nurzakinah. A 105061103722

## ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%  
INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

repository.adenintan.ac.id

Internet Source

2%

2

www.scribd.com

Internet Source

2%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches

1%



**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**Salsabilla Nurzakinah. A**, lahir di Maros pada tanggal 24 Oktober 2000 yang merupakan anak perempuan dari empat bersaudara, pasangan dari ayah Muhammad Anwar dan Ibu Sitti Nurwani. Mengikuti pendidikan formal pada tahun 2005 sampai 2006 di TK Kartika Chandra Kirana Kostrad

Kariango, lalu pada tahun 2006 sampai 2010 melanjutkan sekolah di SD Negeri 7 Sudirman, karena Ayah adalah seorang TNI-AD, pindah tugas adalah kewajiban sehingga pada tahun 2010 sampai 2012 peneliti bersekolah di SD Negeri 20 Tala-Tala. Kemudian, melanjutkan sekolah pada tahun 2012 sampai 2015 di SMP Negeri 3 Bissappu, dan tahun 2015-2018 melanjutkan sekolah di SMA Negeri 1 Bantaeng. Tahun 2018 sampai 2022 di Universitas Negeri Makassar Jurusan PGSD. Tahun 2022-2023 di Universitas Negeri Makassar sebagai Mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 1. Dan Tahun 2022 hingga sekarang di Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai Mahasiswa Pascasarjana Jurusan Magister Pendidikan Dasar.

Motto Hidup "*To be the best, still do the best*". Penulis juga percaya bahwa "*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan*" (Q.S. Al-Insyirah:5). Dan proses tidak akan pernah mengkhianati hasil. Terimakasih.