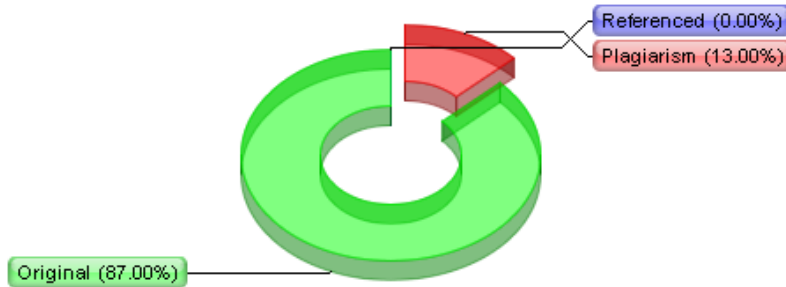


Plagiarism Detector v. 1740 - Originality Report 20/07/2020 14:10:14

Analyzed document: KURNIA ROMADHONI_4B_SKRIPSI.docx Licensed to: Asih Supadmiasih
Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism:

% 4	wrds: 103	https://id.scribd.com/doc/220202454/Kemp-Dan-Addie
% 3	wrds: 288	https://cenasrizal.blogspot.com/2013/04/model-pembelajaran-addie.html
% 2	wrds: 245	https://bahurrosyididuraisy.wordpress.com/research/media-pembelajaran/

[Show other Sources:]

Processed resources details:

138 - Ok / 54 - Failed

[Show other Sources:]

Important notes:

<p>Wikipedia:</p> <p>Wiki Detected!</p>	<p>Google Books:</p> <p>[not detected]</p>	<p>Ghostwriting services:</p> <p>[not detected]</p>	<p>Anti-cheating:</p> <p>[not detected]</p>
--	--	---	---

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

Plagiarism detected: **0,05%** <https://docplayer.info/144314116-Pe...> + 2 resources!

BAB I

PENDAHULUAN Latar Belakang Masalah

Untuk menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara serta memperluas wawasan dapat dimulai pada jenjang sekolah dasar, yaitu melalui mata pelajaran PPKn. Hal ini bertujuan untuk mencetak generasi yang memiliki rasa kebangsaan, beradab, unggul, dan cinta tanah air. Menurut Erwin (2011:2) hakikat PPKn yakni, "Sebagai suatu bentuk pendidikan kebangsaan dan kewarganegaraan suatu negara".

Berdasarkan kutipan tersebut dapat diketahui bahwa PPKn merupakan salah satu bentuk pendidikan yang membahas tentang kehidupan berbangsa dan bernegara yang baik dalam suatu negara. Hal ini sejalan dengan pendapat Darmadi (2013:3) mengemukakan bahwa, "Hakikat PPKn adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan dan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara".

Berdasarkan pendapat tersebut bisa dipahami bahwa PPKn merupakan usaha sadar dan direncanakan untuk mencetak warga negara yang cerdas dan bermoral serta memiliki pandangan hidup untuk melakukan kehidupan berbangsa dan bernegara. PPKn diajarkan sejak TK sampai dengan perguruan tinggi. Adapun tujuan pembelajaran PPKn. Menurut Darmadi (2013:5) yaitu, "Untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran berbangsa dan bernegara Indonesia, memiliki sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan dan filsafat bangsa Pancasila".

Plagiarism detected: 0,06% <https://docplayer.info/111234515-Pe...> + 2 resources!

id: 2

Berdasarkan pendapat di atas dapat di

tangkap bahwa tujuan pembelajaran PPKn yaitu agar siswa memiliki pengetahuan tentang kehidupan berbangsa dan bernegara yang berpedoman pada Pancasila. Tujuan pembelajaran PPKn di kelas III SD mencakup empat kompetensi, antara lain. Kompetensi sikap spiritual, yaitu "Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya".

Kompetensi sikap sosial, yaitu "Menunjukkan perilaku jujur, disiplin,

Plagiarism detected: 0,42% <https://filosopibukuliterasi.blogspot...> + 4 resources!

id: 3

tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya". Kompetensi pengetahuan, yaitu "Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di

rumah dan di sekolah". Kompetensi keterampilan, yaitu "

Plagiarism detected: 0,23% <https://filosopibukuliterasi.blogspot...>

id: 4

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan

perilaku anak beriman dan berakhlak mulia". Untuk mencapai tujuan tersebut, garis besar materi PPKn di kelas III sekolah dasar yaitu : 1) lambang negara "Garuda Pancasila", 2)

Plagiarism detected: 0,08% <https://filosopibukuliterasi.blogspot...>

id: 5

kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga

sekolah, 3) keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar, dan 4) bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar. Salah satu materi tersebut yaitu lambang negara "Garuda Pancasila" terdapat pada KD 3.1 memahami arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila". Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut dapat diukur dari indikator berikut, 3.1.1 menyebutkan gambar bagian tubuh yang terdapat pada lambang negara "Garuda Pancasila", 3.1.2 menjelaskan arti gambar bagian tubuh yang terdapat pada lambang negara "Garuda Pancasila", 3.1.3 menyebutkan gambar pada bagian perisai yang terdapat pada lambang negara "Garuda Pancasila", 3.1.4, menjelaskan arti gambar pada bagian perisai yang terdapat pada lambang negara "Garuda Pancasila", 3.1.5 menjelaskan arti semboyan "

Plagiarism detected: 0,08% <https://www.edukasippkn.com/2017/11...>

id: 6

Bhinneka Tunggal Ika" yang terdapat pada lambang negara

"Garuda Pancasila". Dengan indikator tersebut diharapkan peserta didik dapat mengerti dan memahami tentang arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila". Berdasarkan hasil wawancara guru kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu memahami arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila" dengan baik. Hal ini bisa dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan menyatakan dari 28 peserta didik ada 20 yang belum mencapai

Plagiarism detected: 0,06% <http://repository.upi.edu/3961/>

id: 7

KKM sebesar 75. Hal ini dikarenakan

saat proses pembelajaran PPKn berlangsung guru belum menemukan dan menggunakan media yang bisa menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik kurang konsentrasi dan aktif dalam pembelajaran. Untuk

mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran berupa media GANTARA "Garuda Nusantara". Media ini termasuk media visual dua dimensi.

Menurut Daryanto (2016:19), "

Plagiarism detected: 0,2% <https://bukansantri.blogspot.com/20...> + 4 resources!

id: 8

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang

datar". Berdasarkan pendapat tersebut bisa diketahui bahwa media dua dimensi berada pada satu bidang datar yang memiliki ukuran panjang dan lebar sehingga hanya bisa dilihat dari satu sisi. Media GANTARA "Garuda Nusantara" termasuk media dua dimensi, media ini dilukis pada papan kayu dan pada bagian simbol sila-sila Pancasila didesain seperti puzzle. Media ini memanfaatkan indra penglihatan peserta didik untuk memahami arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila" yang dapat divisualisasikan, sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan harapan pada tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu, peserta didik diharapkan mampu memahami arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila". Atas dasar uraian tersebut dipilihlah judul penelitian "PENGEMBANGAN MEDIA GANTARA UNTUK MEMAHAMI ARTI GAMBAR PADA LAMBANG NEGARA GARUDA PANCASILA SISWA KELAS III MI TARBIYATUL ATHFAL GADUNGAN WATES KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2019/2020 ". Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media GANTARA "Garuda Nusantara" sebagai inovasi dari gambar "Garuda Pancasila" yang biasanya dipajang di dinding. Media GANTARA "Garuda Nusantara" merupakan media visual dua dimensi yang dimodifikasi lebih besar sehingga dapat dijangkau oleh peserta didik, dan pada bagian simbol sila-sila Pancasila dibentuk seperti puzzle sehingga dapat menarik perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn pada materi lambang negara "Garuda Pancasila". Dalam membuat media GANTARA "Garuda Nusantara" bahan yang dipilih adalah kayu, triplek, dan cat kayu. Untuk alat yang dibutuhkan dalam membuat media GANTARA "Garuda Nusantara" antara lain yaitu : 1) meteran, 2) palu, 3) paku, 4) gergaji, 5) amplas, 6) lem kayu, 7) cat kayu, 8) kuas, 9) kawat, 10) spidol, dan 11) kain flanel, 12) kuas. Dalam penelitian ini proses pengembangan media GANTARA

"Garuda Nusantara" mencangkup langkah-langkah berikut. Mengukur kayu dan triplek yang akan di lukis "Garuda Pancasila" dengan ukuran 70 x 80 cm. Mengukur pola pada bagian tengah kayu dengan ukuran 20 cm yang nantinya akan dipotong menjadi puzzle simbol sila-sila Pancasila. Pada bagian tengah kayu dipotong sesuai ukuran setelah itu kayu di amplas supaya halus dan cat bisa menempel.

Memberi warna dasar hitam pada kayu yang akan di lukis "Garuda Pancasila". Melukis kayu membentuk "Garuda Pancasila" sesuai dengan gambar asli.

Mengeringkan lukisan yang sudah jadi di bawah sinar matahari.

Memberi nomor dan bunyi sesuai urutan sila di belakang bagian simbol sila.

Memb

eri hiasan menggunakan stiker dan kain flanel. Media GANTARA "Garuda Nusantara" ini, memiliki kelebihan antara lain. Pertama, memiliki ukuran yang lebih besar dari gambar Pancasila yang ada di dinding sehingga pada saat proses pembelajaran PPKn khususnya pada materi arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila" peserta didik dapat melihat dengan jelas gambar yang ada di Pancasila. Kedua, pada bagian simbol sila-sila Pancasila didesain seperti puzzle yang bisa dibongkar pasang, dan dibagian belakangnya terdapat nomor sesuai dengan urutan sila-sila Pancasila sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran PPKn. Ketiga, media GANTARA "Garuda Nusantara" ini tidak mudah rusak dan mudah dibawa kemana-mana karena terbuat dari kayu yang ringan. Melalui pengembangan media GANTARA (Garuda Nusantara) ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi memahami arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila" pada mata pelajaran PPKn. Sebelum digunakan, media ini akan divalidasi terlebih dahulu oleh validator supaya media ini bisa digunakan. Proses validasi untuk memperoleh kevalidan dalam penelitian ini meliputi validasi media, perangkat pembelajaran, dan instrument penilaian. Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini, dapat diidentifikasi masalah yaitu, "Bagaimana proses pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" untuk memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan Wates ? ". Rumusan Masalah

Berdasarkan

identifikasi masalah penelitian ini, dapat dirumuskan masalah yaitu, "Bagaimana kevalidan media GANTARA "Garuda Nusantara" untuk memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan Wates ? ". Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, dapat diuraikan tujuan dari pengembangan penelitian ini adalah untuk, "Mengetahui kevalidan media GANTARA "Garuda Nusantara" untuk memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan Wates". Kegunaan

Pengembangan

Setelah penelitian dilaksanakan,

Plagiarism detected: 0,06% <https://docplayer.info/159436064-Pe...>

id: 9

hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat

baik bagi.Prodi PGSD UN PGRI Kediri

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi arsip serta menjadi bukti saat akreditasi prodi PGSD UN PGRI Kediri.

Sekolah

Hasil penelitian ini dapat berguna sebagai alternatif dan bahan pertimbangan pihak sekolah dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk diaplikasikan dan sesuai khususnya mata pelajaran PPKn dalam materi arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila.

BAB II

LANDASAN TEORI

Kajian Teori

Hakikat Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Plagiarism detected: **0,18%** <https://bahurrosyididuraisy.wordpr...> + 9 resources!

id: 10

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti "Perantara" ata

u "Penyalur". Menurut pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan guru untuk membantu menyalurkan materi sehingga mudah diterima oleh siswa. Menurut Wati (2016:2-3) bahwa, "Media juga dapat diartikan

Plagiarism detected: **0,1%** <https://docplayer.info/111234515-Pe...> + 2 resources!

id: 11

sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai

tujuan pembelajaran". Menurut pendapat tersebut, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat / sarana yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi / teori pembelajaran sehingga dapat diterima atau dipahami siswa dengan mudah, dan dapat memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Sundayana (2016:4), "

Plagiarism detected: **0,24%** <http://fatkhan.web.id/pengertian-me...> + 2 resources!

id: 12

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan

verbal". Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikemukakan bahwa secara khusus media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk menangkap atau memahami informasi yang didapat baik melalui visual maupun verbal. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2016:8), "Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru / pendidik) menuju penerima (siswa / peserta didik)". Berdasarkan kutipan tersebut bisa diperhatikan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Secara umum, Sadiman (2007: 17-18) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut.

Plagiarism detected: **0,2%** <https://bahurrosyididuraisy.wordpr...> + 8 resources!

id: 13

Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya

indra,

Plagiarism detected: **1,08%** <https://bahurrosyididuraisy.wordpr...> + 9 resources!

id: 14

seperti misalnya:

objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;

objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, atau gambar;

gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography; kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;

objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan konsep

yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

menimbulkan

kegairahan belajar;

Plagiarism detected: **0,7%** <https://bahurrosyididuraisy.wordpr...> + 7 resources!

id: 15

memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat

fiatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya

Plagiarism detected: 0,08% <https://bahurrosyididuraisy.wordpr...> + 2 resources!

id: 16

dalam: memberikan perangsang yang sama; mempersamakan pengalaman; menimbulkan persepsi yang

sama. Menurut Wati (2016:10-11), media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut. Atensi Atensi merupakan fungsi inti dari

Plagiarism detected: 0,09% <https://bahurrosyididuraisy.wordpr...> + 5 resources!

id: 17

media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran

Plagiarism detected: 0,06% <https://bahurrosyididuraisy.wordpr...> + 5 resources!

id: 18

yang ditampilkan atau menyertai teks materi

pembelajaran.

Afektif

Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan

Plagiarism detected: 0,08% <https://bahurrosyididuraisy.wordpr...> + 3 resources!

id: 19

siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.

Kognitif

Kognitif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dilihat dari tampilannya.

Kompensatoris

Kompensatoris merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian.

Menurut Daryanto (2016:5) secara umum media mempunyai kegunaan

sebagai berikut. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.

Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Menimbulkan

Plagiarism detected: 0,07% <https://id.scribd.com/doc/3783337/l...> + 2 resources!

id: 20

gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid

dengan sumber belajar.

Memungkinkan anak untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.

Member

Plagiarism detected: 0,08% <https://zonependidikan.blogspot.com...>

id: 21

rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi

yang sama. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat banyak sekali dalam proses pembelajaran, hal yang paling utama yaitu sebagai sarana atau alat bagi guru dalam membantu menyampaikan materi kepada siswa supaya dapat dipahami dengan baik. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran digolongkan menurut jenisnya masing-masing. Menurut pendapat Sudjana dan Rivai (2010:3-4) ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.

Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model pahat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Menurut pendapat Rudy Brets (2004), dalam Sundayana (2016:14-15), mengklasifikasikan media menjadi tujuh, yaitu.

Plagiarism detected: 0,32% <https://id.scribd.com/doc/3783337/l...> + 3 resources!

id: 22

Media audio visual gerak, seperti: film bersuara, pita video, film pada televisi, televise, dan animasi. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara, dan sound slide.

Audio semi gerak, seperti: tulisan jauh

bersuara.

Plagiarism detected: **0,26%** <https://id.scribd.com/doc/3783337/1...> + 2 resources!

id: 23

Media visual bergerak, seperti: film bisu.

Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, mikropon.

Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.

Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar

mandiri. Menurut Sanjaya (2006:170) dalam Sundayana (2016:13-14), jenis media pembelajaran yang dilihat dari sifatnya dibagi menjadi.

Media auditif, yaitu

Plagiarism detected: **0,06%** <https://id.scribd.com/doc/3783337/1...>

id: 24

media yang hanya dapat didengar saja,

atau media yang hanya memiliki unsur suara. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.

Media audiovisual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran mempunyai banyak jenis dan makin berkembang sesuai kegunaannya.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dan cerdas dalam memilih atau menerapkan media yang nantinya digunakan dalam proses pembelajaran. Media GANTARA sebagai Media Visual Dua Dimensi

Hakikat Media GANTARA sebagai Media Visual Dua Dimensi

GANTARA merupakan singkatan dari "Garuda Nusantara" yang digunakan untuk member

i identitas pada media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Alasan digunakannya nama tersebut karena media yang akan dikembangkan digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi khususnya

memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila pada mata pelajaran PPKn. Media GANTARA "Garuda Nusantara" ini termasuk jenis media dua dimensi. Menurut

t Daryanto (2016:19) bahwa, "

Plagiarism detected: **0,19%** <https://bukansantri.blogspot.com/20...> + 4 resources!

id: 25

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki panjang dan lebar yang berada pada satu bidang

datar". Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media dua dimensi yaitu media

Plagiarism detected: **0,07%** <https://bukansantri.blogspot.com/20...> + 4 resources!

id: 26

yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar

dan terdapat pada bidang datar, misalnya foto, gambar, lukisan, bagan, dan lain sebagainya. Media GANTARA "Garuda Nusantara" ini merupakan inovasi dari gambar lambang negara Garuda Pancasila yang biasanya dipajang di atas papan tulis dalam kelas.

Alasan kenapa media GANTARA "Garuda Nusantara" termasuk jenis media dua dimensi adalah media ini dilukis pada bidang kayu datar dengan ukuran 70 cm x 80 cm, dan didesain seperti puzzle, sehingga media ini hanya tampak memiliki ukuran panjang dan lebar. Fungsi Media GANTARA

Me

nurut Daryanto (2016:6), "

Plagiarism detected: **0,1%** <https://bukansantri.blogspot.com/20...> + 12 resources!

id: 27

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

(bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar". Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan

Plagiarism detected: **0,06%** <https://zonependidikan.blogspot.com...>

id: 28

alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan

sehingga mendapatkan rangsangan yang baik demi terwujudnya tujuan pembelajaran. Beracuan dari beberapa kutipan di atas dapat dijelaskan bahwa media GANTARA "Garuda Nusantara" pada mata pelajaran PPKn

khususnya materi arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila berfungsi sebagai berikut. Menyebutkan gambar bagian tubuh yang terdapat pada lambang negara "Garuda Pancasila". Menjelaskan arti gambar bagian tubuh yang terdapat pada lambang negara "Garuda Pancasila". M

enyebutkan gambar pada bagian perisai yang terdapat pada lambang negara "Garuda Pancasila". Menjelaskan arti gambar pada bagian perisai yang terdapat pada lambang negara "Garuda Pancasila".

Menjelaskan arti semboyan "

Plagiarism detected: **0,08%** <https://www.edukasippkn.com/2017/11...>

id: 29

Bhinneka Tunggal Ika" yang terdapat pada lambang negara

"Garuda Pancasila". Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media GANTARA "Garuda Nusantara" untuk mata pelajaran PPKn adalah membantu siswa dalam memahami arti gambar pada lambang Garuda Pancasila. Karakteristik Media GANTARA Media GANTARA "Garuda Nusantara" termasuk media dua dimensi yang memiliki karakteristik, dimana karakteristik media dua dimensi bisa dilihat dari ciri-cirinya. Menurut pendapat Daryanto (2016:19) tentang ciri-ciri media dua dimensi bahwa, "Media dua dimensi hanya dapat dilihat dari bagian depannya saja,

Plagiarism detected: 0,08% <https://bukansantri.blogspot.com/20...>

id: 30

media visual diam sehingga hanya dapat diterima melalui

indra mata". Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa karakteristik media dua dimensi dapat diketahui berdasarkan ciri-cirinya yaitu hanya dapat dilihat tampak depan atau belakang saja karena hanya memiliki ukuran panjang dan lebar, serta dibuat pada bidang datar sehingga dapat dilihat dengan indra mata. Media dua dimensi merupakan salah satu pilihan media yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi

Plagiarism detected: 0,06% <https://bukansantri.blogspot.com/20...> + 2 resources!

id: 31

dalam proses pembelajaran. Media dua dimensi

juga memiliki karakteristik sesuai dengan kelebihanannya. Berdasarkan pendapat Daryanto (2016:19) menyatakan bahwa. "Kelebihan yang dimiliki media dua dimensi adalah: bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan rangkuman, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu,

Plagiarism detected: 0,06% <https://fuadmahfudz.blogspot.com/20...> + 2 resources!

id: 32

tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah

penempatannya, sedikit memerlukan informasi tambahan, dapat membandingkan suatu perubahan, dapat divariasikan antara media satu dengan yang lainnya". Berdasarkan kutipan tersebut dapat diketahui bahwa karakteristik media dua dimensi dapat diketahui berdasarkan kelebihanannya, dimana kelebihan ini dapat menjadi poin penting dalam pembuatan media dua dimensi oleh guru.

Media GANTARA "Garuda Nusantara" sebagai media dua dimensi memiliki karakteristik sebagai berikut. Media GANTARA "Garuda Nusantara" berbentuk dua dimensi.

Media GANTARA

"Garuda Nusantara" didesain seperti puzzle. Media GANTARA

"Garuda Nusantara" sebagai media dalam menyampaikan pesan visual melalui lukisan dan puzzle. Media GANTARA

"Garuda Nusantara" dilukis sesuai lambang negara Garuda Pancasila. Media GANTARA

"Garuda Nusantara" dibuat pada kayu bidang datar dengan ukuran 70 cm x 80 cm. Media GANTARA

"Garuda Nusantara" digunakan menarik perhatian siswa. Media GANTARA

"Garuda Nusantara" dapat digunakan sebagai alternatif media dalam membantu guru dalam mata pelajaran PPKn. Media GANTARA

"Garuda Nusantara" digunakan untuk menjelaskan arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila. Kompetensi Dasar PPKn di Kelas III SD

Plagiarism detected: 0,07% <https://docplayer.info/159436064-Pe...>

id: 33

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (K

D) PPKn kelas III semester I disajikan sebagai berikut. KOMPETENSI INTI 3

(PENGETAHUAN)

KOMPETENSI INTI 4

(KETERAMPILAN)

3.

Plagiarism detected: 0,23% <https://filosopibukuliterasi.blogsp...>

id: 34

Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

Plagiarism detected: 0,23% <https://filosopibukuliterasi.blogsp...>

id: 35

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan

perilaku anak beriman dan berakhlak mulia KOMPETENSI DASAR

KOMPETENSI DASAR

3.1

M

Memahami arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila"4.1

Me

nceritakan arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila"3.2

Mengidentifikasi

Plagiarism detected: 0,19% <https://filosopibukuliterasi.blogspot...>

id: 36

kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah

4.2

Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga

sekolah

3.3

Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar

4.3

Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar

3.4

Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar

4.4

Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar

KD yang dipilih untuk dikembangkan media pembelajaran pada mata

pelajaran matematika yaitu KD 3.1Memahami arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila".Untuk mencapai kompetensi dasar ini diperlukan indikator sebagai berikut.Menyebutkan gambar bagian tubuh yang terdapat pada lambang negara "Garuda Pancasila".

Menjelaskan arti gambar bagian tubuh yang terdapat pada lambang negara " Garuda Pancasila".Menyebutkan gambar pada bagian perisai yang terdapat pada lambang negara " Garuda Pancasila".Menjelaskan arti gambar pada bagian perisai yang terdapat pada lambang negara "Garuda Pancasila".

Menjelaskan arti semboyan "

Plagiarism detected: 0,08% <https://www.edukasippkn.com/2017/11...>

id: 37

Bhinneka Tunggal Ika" yang terdapat pada lambang negara

"Garuda Pancasila".

Hakikat Garuda PancasilaMakna Garuda

PancasilaLambang negara "Garuda Pancasila" memiliki kerangka dasar berwujud burung garuda.

Menurut pendapat Rakhmat (2015:8), "

Plagiarism detected: 0,06% <https://contoh-makalah-mahasiswa.bl...> + 4 resources!

id: 38

Burung garuda adalah raja dari segala

burung". Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa burung garuda bisa dikatakan burung yang terkuat dari segala jenis burung, merupakan burung pemakan daging yang memiliki kecerdikan dalam memangsa buruannya.Menurut

Ristekdikti (2016:40), "Burung

Plagiarism detected: 0,07% <https://www.kitapunya.net/pengertia...> + 2 resources!

id: 39

garuda adalah burung khas Indonesia yang dijadikan

lambang negara". Berdasarkan pendapat tersebut dapat diuraikan bahwa burung garuda merupakan burung asli Indonesia yang dijadikan lambang negara karena burung ini melambangkan kekuatan.Dalam lambang negara digambarkan bahwa burung garuda berkalungkan perisai. Perisai tersebut terdapat lima ruang yang menggambarkan wujud dasar Pancasila. Pengertian Pancasila menurut Muhammad Yamin dalam Suryana (2015:12) yaitu. "Pancasila berasal dari kata Panca yang berarti lima dan Silayang berarti sendi, asas, dasar, atau pertauran tingkah laku yang penting dan baik". Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa Pancasila merupakan lima dasar yang berisi pedoman atau aturan yang mengatur tentang tingkah laku yang penting dan baik.Ir. Soeka

rno dalam Suryana (2015:12) berpendapat bahwa, "Pancasila adalah

Plagiarism detected: 0,08% <https://www.temukanpengertian.com/2...>

id: 40

isi jiwa bangsa Indonesia secara turun temurun yang

sekian abad lamanya terpendam bisu oleh kebudayaan barat". Dengan demikian Pancasila merupakan jati diri atau kepribadian bangsa Indonesia yang sudah ada sejak zaman dahulu dan sudah turun temurun dari generasi terdahulu.Dari uraian tersebut dapat

disimpulkan bahwa Indonesia memiliki lambang negara yaitu "Garuda Pancasila"menggambarkan burung garuda yang memiliki warna emas, berkalungkan perisai yang di dalamnya terdapat simbol-simbol Pancasila, dan pada bagian kaki mencengkeram pita yang bertuliskan semboyan "Bhinneka Tunggal Ika". Hakikat Gambar pada Lambang Negara Garuda Pancasila

Lambang negara "Garuda Pancasila" terdapat pada UUD 1945 pasal 36 A

Plagiarism detected: 0,11% <https://www.edukasippkn.com/2017/11...> + 4 resources!

id: 41

yang berbunyi "Lambang Negara ialah Garuda Pancasila dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika", UU No.

Plagiarism detected: 0,1% <https://bulelengkab.go.id/detail/ar...> + 3 resources!

id: 42

24 Tahun 2009 tentang bendera, bahasa, dan lambang negara, serta lagu kebangsaan, dan Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 1951 tentang lambang negara. Lambang negara "Garuda Pancasila" terdiri atas dua bagian, yaitu bagian tubuh, dan bagian perisai. Bagian tubuh terdiri atas kepala, leher, dua sayap, ekor, dan dua

Plagiarism detected: 0,08% <https://www.kartunet.com/garuda-san...>

id: 43

kaki yang mencengkeram pita bertuliskan semboyan "Bhinneka Tunggal Ika", sedangkan bagian perisai terdiri atas

Plagiarism detected: 0,06% <https://www.infotangsel.co.id/2018/...>

id: 44

bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas. Uraian tersebut sesuai dengan isi Bab IV pasal 46 UU No.

Plagiarism detected: 0,11% <https://bulelengkab.go.id/detail/ar...> + 3 resources!

id: 45

24 Tahun 2009 tentang bendera, bahasa, dan lambang negara, serta lagu kebangsaan yang berbunyi sebagai berikut. "

Plagiarism detected: 0,36% <https://bulelengkab.go.id/detail/ar...> + 5 resources!

id: 46

Lambang Negara Kesatuan Republik Indonesia berbentuk Garuda Pancasila yang kepalanya menoleh lurus ke sebelah kanan, perisai berupa jantung yang digantung dengan rantai pada leher Garuda, dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika ditulis di atas pita yang dicengkeram oleh Garuda".

Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa lambang negara Indonesia berwujud burung garuda berkalung perisai dan

Plagiarism detected: 0,06% <http://wonosobopublish.blogspot.com...> + 2 resources!

id: 47

mencengkeram pita bertuliskan "Bhinneka Tunggal Ika

" yang merupakan semboyan bangsa Indonesia. Gambar lambang negara "Garuda Pancasila" terdiri atas bagian-bagian yang memiliki arti dan maksud tersendiri. Gambar 2.1 Lambang Negara Garuda Pancasila Pertama, bagian

n tubuh garuda yang terdiri atas kepala, paruh, leher, sayap, cakar, dan ekor. Berdasarkan UU No. 24 Tahun

Plagiarism detected: 0,06% <https://thegorbalsla.com/burung-gar...> + 2 resources!

id: 48

2009 tentang bendera, bahasa dan Lambang

Negara, pada bab IV pasal 47 ayat 1 berbunyi, "Garuda dengan perisai sebagaimana dimaksud dalam Pasal 46

Plagiarism detected: 0,06% https://www.kompasiana.com/annik_pa...

id: 49

memiliki paruh, sayap, ekor, dan cakar

yang mewujudkan lambang tenaga pembangunan". Berdasarkan kutipan tersebut dapat dijelaskan bahwa gambar garuda pada lambang negara memiliki bentuk tubuh yang utuh terdiri atas kepala, sayap, ekor, dan cakar, hal tersebut mewujudkan lambang pembangunan. Lambang negara "Garuda Pancasila" jika dilihat secara seksama dapat diketahui bahwa pada bagian kepala garuda menoleh lurus ke kanan dengan tatapan mata yang sangat tajam, kedua sayap yang membentang, ekor yang lurus, serta kedua cakar kokoh yang mencengkeram pita putih bertuliskan semboyan "Bhinneka Tunggal Ika", yang merupakan semboyan bangsa Indonesia. Bagian kaki yang mencengkeram pita putih bertuliskan semboyan "Bhinneka Tunggal Ika".

Semboyan "Bhinneka Tunggal Ika" merupakan semboyan yang berasal dari Kitab Negara Kertagama yang dikarang oleh Empu Prapanca pada zaman kerajaan Majapahit. Menurut pendapat Rakhmat (2015:9), "

Plagiarism detected: 0,06% <https://contoh-makalah-mahasiswa.bl...> + 3 resources!

id: 50

Bhinneka Tunggal Ika, berarti berbeda-beda tetapi

tetap satu jua". Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijelaskan

Plagiarism detected: 0,07% <https://www.kompasiana.com/komentar...>

id: 51

bahwa negara Indonesia memiliki berbagai macam suku,

budaya, agama, dan bahasa, dengan banyaknya perbedaan diharapkan tetap menjadi satu kesatuan yang utuh. Bagian tubuh garuda juga memiliki arti jika dilihat dari jumlah bulunya. Sesuai dengan UU No. 24 Tahun

Plagiarism detected: 0,06% <https://thegorbalsla.com/burung-gar...> + 2 resources!

id: 52

2009 tentang bendera, bahasa dan lambang negara, pada bab IV pasal 47 ayat 2 berbunyi, "Garuda sebagaimana dimaksud pada ayat (1) memiliki sayap
Plagiarism detected: 0,06% https://www.kompasiana.com/annik_pa... + 2 resources! id: 53

yang masing-masing berbulu 17, ekor berbulu 8, pangkal ekor berbulu 19, dan leher berbulu 45". Dengan demikian dapat diketahui bahwa tiap-tiap bulu yang terdapat pada sayap, ekor, pangkal ekor, dan leher memiliki jumlah berbeda dan memiliki arti yang berbeda pula. Kedua

,
Plagiarism detected: 0,06% <https://www.simplenews.me/2020/02/k...> id: 54
 bagian perisai pada lambang negara "Garuda Pancasila". Menurut pendapat Rakhmat (2015:10) bahwa, "

Plagiarism detected: 0,2% <https://rahmatikatsp.blogspot.com/2...> + 3 resources! id: 55
 Perisai merupakan lambang perjuangan dan perlindungan, karena perisai sering dibawa ke medan perang oleh para prajurit untuk melindungi diri dari serangan musuh". Berdasarkan pendapat tersebut bisa dipahami bahwa perisai merupakan lambang perjuangan dan perlindungan dari serangan musuh. Perisai pada lambang negara "Garuda Pancasila" terdiri atas lima bagian yang melambangkan dasar Pancasila. Sesuai dengan UU No. 24 Tahun

Plagiarism detected: 0,06% <https://thegorbalsla.com/burung-gar...> + 2 resources! id: 56

2009 tentang bendera, bahasa dan lambang negara, pada bab IV pasal 48 ayat 2 point a, b, c, d, dan e yaitu. (2)
Plagiarism detected: 0,06% https://www.kompasiana.com/annik_pa... id: 57

Pada perisai sebagaimana dimaksud dalam Pasal 46 terdapat lima buah ruang yang mewujudkan dasar Pancasila sebagai berikut:
 . dasar Ketuhanan Yang Maha Esa dilambangkan dengan cahaya di bagian tengah perisai berbentuk bintang yang bersudut lima;
 . dasar Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dilambangkan dengan tali rantai bermata bulat dan persegi di bagian kiri bawah perisai;
 . dasar Persatuan Indonesia dilambangkan dengan pohon beringin di bagian kiri atas perisai;
 . dasar Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan dilambangkan dengan kepala banteng di bagian kanan atas perisai; dan
 . dasar Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia dilambangkan dengan kapas dan padi di bagian kanan bawah perisai. Berdasarkan bunyi di atas dapat dipahami bahwa perisai pada Garuda terdapat lima ruang yang menggambarkan sila-sila Pancasila,
Plagiarism detected: 0,17% <https://ezemy.emergenceconvergence....> + 2 resources! id: 58

sila pertama dilambangkan bintang, sila kedua dilambangkan rantai, sila ketiga dilambangkan pohon beringin, sila keempat dilambangkan kepala banteng, sila kelima dilambangkan padi dan kapas. Selain itu, pada lambang negara "Garuda Pancasila" juga memiliki warna pokok, yaitu warna kuning keemasan, warna merah, warna putih, warna hijau, dan warna hitam. Tiap-tiap warna memiliki makna tersendiri dalam lambang negara "Garuda Pancasila". Arti Gambar pada Lambang Negara Garuda Pancasila

L
 ambang negara "Garuda Pancasila" memiliki arti dan maksud dari tiap-tiap gambar pada lambang negara. Pertama, bagian tubuh Garuda terdiri atas kepala yang menoleh lurus ke kanan, leher, sayap, ekor, dan kaki yang mencengkeram pita putih bertuliskan semboyan "Bhinneka Tunggal Ika". Bagian kepala Garuda yang menoleh lurus ke kanan memiliki arti tersendiri. Menurut Fatmawati (2019:89), "Masyarakat adil makmur yang dicita-citakan adalah masyarakat yang selalu mendambakan kebaikan, kejujuran, dan semangat membela yang benar seperti yang terlukiskan pada arah kepala Garuda yang menoleh ke kanan". Dengan demikian dapat diketahui bahwa arti dari kepala burung Garuda yang menoleh ke kanan merupakan simbol dari kebaikan, kejujuran, dan semangat dalam membela negara. Bagian sayap Garuda yang terbuka lebar dan membentang juga memiliki arti tersendiri. Menurut Fatmawati (2019:89), "Sayap Garuda yang terbuka lebar melambangkan dinamika bangsa Indonesia dengan semangat gotong royong mengisi kemerdekaan dengan pembangunan di segala bidang". Berdasarkan kutipan tersebut diketahui bahwa sayap Garuda yang terbuka lebar merupakan simbol dinamika bangsa Indonesia dengan semangat gotong royong dalam pembangunan bangsa Indonesia. Bagian kaki Garuda mencengkeram pita putih bertuliskan semboyan "Bhinneka Tunggal Ika". Menurut pendapat Rakhmat (2015:9), "

Plagiarism detected: 0,08% <https://rahmatikatsp.blogspot.com/2...> + 3 resources! id: 59

Bhinneka Tunggal Ika, berarti berbeda-beda tetapi satu jua". Dalam

hal ini dapat dijelaskan bahwa bangsa Indonesia sangat kaya akan ras, suku, agama, budaya, dan bahasa dengan adanya perbedaan diharapkan mampu mempersatukan bangsa Indonesia menjadi satu kesatuan yang tentram dan makmur. Arti pada bagian tubuh garuda jika dilihat dari jumlah bulu, pada bagian sayap yang masing-masing berjumlah 17 bulu, ekor berjumlah 8 bulu, pangkal ekor berjumlah 19 bulu, dan leher berjumlah 45 bulu. Menurut Rakhmat (2015:10) bahwa, "Bulu

Plagiarism detected: 0,13% <https://rahmatikatsp.blogspot.com/2...> + 3 resources!

id: 60

sayap kanan dan kiri, masing-masing berjumlah 17 helai (menunjukkan tanggal 17); bulu ekor berjumlah 8 helai (menunjukkan bulan Agustus); kemudian dibawah

Plagiarism detected: 0,16% <https://rahmatikatsp.blogspot.com/2...> + 3 resources!

id: 61

kalung perisai yang menghubungkan dengan ekor terdapat bulu berjumlah 19 dan bulu pada leher berjumlah 45 (menunjukkan

angka tahun 1945)". Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa jumlah helai pada masing-masing sayap 17, bulu ekor 8, bulu pangkal ekor 19, dan bulu leher 45 yang melambangkan hari, bulan dan tanggal negara

Plagiarism detected: 0,07% <http://imaduddin.blogs.uny.ac.id/20...>

id: 62

Indonesia merdeka yaitu 17 Agustus 1945.

Gambar 2.2 Gambar perisai pada lambang negara

Kedua, perisai yang terdapat lambang negara seperti gambar di atas. Dari gambar tersebut perisai mencangkup

Plagiarism detected: 0,06% https://www.kompasiana.com/annik_pa...

id: 63

lima buah ruang yang mewujudkan dasar

pancasila. Menurut Rakhmat (2015:10) menjelaskan bahwa, "

Plagiarism detected: 0,2% <https://rahmatikatsp.blogspot.com/2...> + 3 resources!

id: 64

Perisai merupakan lambang perjuangan dan perlindungan, karena perisai sering dibawa ke medan perang oleh para prajurit untuk melindungi diri dari serangan

musuh". Dalam hal ini memiliki makna bahwa perisai yang terdapat dalam lambang negara "Garuda Pancasila" merupakan lambang perjuangan dan perlindungan bagi sila-sila pancasila. Gambar 2.3 Gambar bintang simbol sila ke-1

Gambar bintang merupakan simbol dari sila pertama yang berbunyi "Ketuhanan Yang Maha Esa". Menurut Rakhmat (2015:11), "Gambar bintang

Plagiarism detected: 0,16% <https://rahmatikatsp.blogspot.com/2...> + 3 resources!

id: 65

mengandung maksud agar warga negara Indonesia terus meningkatkan keimanan dan ketaqwaannya atas dasar agama dan kepercayaan masing-

masing". Berdasarkan kutipan tersebut dapat dijelaskan bahwa gambar bintang merupakan simbol sila kesatu pada lambang negara "Garuda Pancasila" melambangkan keagamaan yang ada di negara Indonesia, dimana setiap orang memiliki agama dan kepercayaan masing-masing tanpa adanya suatu paksaan. Gambar 2.4

Gambar rantai simbol sila ke-2

Gambar rantai berwarna kuning emas

Plagiarism detected: 0,06% <https://contoh-makalah-mahasiswa.bl...> + 3 resources!

id: 66

yang berbentuk persegi empat dan berbentuk

cincin merupakan simbol sila kedua

Plagiarism detected: 0,06% <https://ezemy.emergenceconvergence....>

id: 67

yang berbunyi "Kemanusiaan Yang Adil dan

Beradab". Menurut Rakhmat (2015:11), "Rantai

Plagiarism detected: 0,09% <https://rahmatikatsp.blogspot.com/2...> + 3 resources!

id: 68

melambangkan makhluk yang terdiri pria dan wanita yang saling sambung

menyambung". Berdasarkan pendapat tersebut bisa dijelaskan bahwa sesama manusia harus saling menjaga satu dengan yang lain, bukan hanya itu antar negara juga harus saling menghormati satu sama lain, saling mencintai, saling tolong menolong, membela kebenaran, dan memberi keadilan. Gambar 2.5

Gambar pohon beringin simbol sila ke-3

Gambar pohon beringin merupakan simbol sila ketiga yang berbunyi "Persatuan Indonesia". Menurut Rakhmat (2015:11) menerangkan bahwa, "

Plagiarism detected: 0,13% <https://rahmatikatsp.blogspot.com/2...> + 3 resources!

id: 69

Pohon beringin yang lebat daunnya, hijau, rimbun sehingga bisa digunakan untuk berteduh dan berindung

siapa saja". Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa gambar pohon beringin melambangkan tempat atau daerah untuk berlindung dan berkumpul membentuk satu kesatuan. Gambar 2.6

Plagiarism detected: 0,06% <https://thetoosh.blogspot.com/2018/...> + 3 resources!

id: 70

Gambar kepala banteng simbol sila ke-4G

ambar kepala banteng merupakan simbol sila keempat yang berbunyi "

Plagiarism detected: 0,07% <https://contoh-makalah-mahasiswa.bl...> + 16 resources!

id: 71

Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam

Permusyawaratan Perwakilan". Banteng merupakan hewan yang bersifat sosial, mereka selalu membentuk koloni yang sangat banyak, di dalam koloni tersebut terdapat ketua koloni dan anggota koloni yang lain. Menurut pendapat Rakhmat (2015:11-12), "

Plagiarism detected: 0,17% <https://contoh-makalah-mahasiswa.bl...> + 3 resources!

id: 72

Rakyat dalam hal ini merupakan komunitas yang masing-masing individu memiliki kedudukan yang sama, memiliki kewajiban dan hak yang

sama". Berdasarkan kutipan tersebut bisa diketahui bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang membentuk komunitas, setiap manusia memiliki kedudukan, hak dan kewajiban yang sama satu dengan yang lain.. Gambar 2.7

Gambar padi dan kapas simbol sila ke-5G

ambar padi dan kapas merupakan simbol sila kelima yang berbunyi "Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia". Menurut Rakhmat (2015:12) menjelaskan bahwa, "

Plagiarism detected: 0,06% <https://contoh-makalah-mahasiswa.bl...> + 3 resources!

id: 73

Padi melambangkan pangan dan kapas melambangkan

sandang". Berdasarkan penjelasan ini dapat ditangkap bahwa gambar padi dan kapas melambangkan rakyat Indonesia dapat menikmati kemakmuran, kesejahteraan, cukup pangan, cukup sandang sehingga kehidupan masyarakat Indonesia bisa terjamin. W

arna yang terdapat pada lambang negara "Garuda Pancasila" yaitu warnakuning emas, merah, putih, hijau, dan hitam. Menurut pendapat Rakhmat (2015:10), "Warna kuning emas melambangkan keagungan". Maksud dari pendapat tersebut yaitu bahwa bangsa Indonesia senantiasa menjaga harkat martabat dan menjunjung tinggi keagungan sehingga disegani dan dihormati oleh bangsa lain. Arti warna merah dan putih pada lambang negara "Garuda pancasila

menurut Rakhmat (2015:10), "

Plagiarism detected: 0,17% <https://rahmatikatsp.blogspot.com/2...> + 3 resources!

id: 74

Warna merah putih pada perisai seperti halnya warna bendera sang saka merah putih, merah melambangkan keberanian dan putih

melambangkan kesucian". Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa warna merah melambangkan keberanian bangsa Indonesia dalam menghadapi segala rintangan, dan warna putih melambangkan kesucian yang selalu ditegakkan. Arti warna hijau pada lambang negara Indonesia menurut Rakhmat (2015:10), "

Plagiarism detected: 0,21% <https://contoh-makalah-mahasiswa.bl...> + 3 resources!

id: 75

Warna hijau pada pohon beringin dan kelopak/ tangkai padi dan kapas bermakna kesuburan dan harapan bangsa Indonesia menjadi bangsa yang makmur dan

sejahtera". Berdasarkan kutipan tersebut bisa dijelaskan bahwa warna hijau memiliki makna kesuburan dan harapan bangsa Indonesia yang sejahtera dan makmur. Arti warna hitam pada lambang negara Indonesia menurut Fatmawati (2019:91), "Hitam pada dasar bintang merupakan simbol alam keabadian yang selalu menginspirasi anak bangsa untuk senantiasa melakukan tindakan utama untuk menuju kesempurnaan hidup dan kematangan jiwa". Dengan demikian dapat diketahui bahwa warna hitam pada lambang negara "Garuda Pancasila" merupakan simbol alam keabadian. Penerapan Media GANTARA dalam Pembelajaran
Dilihat dari karakteristik dan kelebihan yang dimiliki oleh media GANTARA "Garuda Nusantara" diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas pada mata pelajaran PPKn khususnya materi arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila. Penerapan media GANTARA "Garuda Nusantara" dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran example non- example. Menurut Huda (2013:234), "Example non-example merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran". Berdasarkan pendapat tersebut bahwa model pembelajaran example non-example merupakan salah satu model yang dalam penerapannya menggunakan gambar untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Langkah-langkah penerapan Media GANTARA "Garuda Nusantara" dalam pembelajaran dilakukan sebagai berikut.

Guru mempersiapkan media GANTARA "Garuda Nusantara" untuk menjelaskan arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila. Guru meletakkan media GANTARA "Garuda Nusantara" di depan supaya dapat dilihat oleh siswa. Guru membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 2-3 siswa. Guru memberi soal

pre test pada awal pembelajaran. Guru memperkenalkan media GANTARA "Garuda Nusantara" pada siswa dan mengaitkannya dengan materi gambar pada lambang negara Garuda Pancasila. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada setiap kelompok untuk memperhatikan dan menganalisis media GANTARA "Garuda Nusantara". Mencatat hasil diskusi dari analisis media GANTARA "Garuda Nusantara" pada kertas.

Member

i kesempatan bagi tiap kelompok untuk membacakan hasil diskusi. Berdasarkan komentar atau hasil diskusi siswa, guru menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.

Guru memberi soal post test pada akhir pembelajaran. Penutup.

Kajian Terdahulu

1

.Judul penelitian

:

Peningkatan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Media Puzzle Pancasila pada Siswa Kelas IA di SD Negeri Rambutan 03 Pagi

Diteliti oleh

:

Winda Hastuti

Hasil Penelitian

:

Hasil penelitian menunjukkan pen

ingkatan hasil belajar sebagai berikut. Hasil belajar kompetensi sikap spiritual (KI-1) siklus I mendapatkan skor 11,31 kategori baik, pada siklus II meningkat menjadi 11,81 dengan kategori baik, dan siklus III menjadi 13,72 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar kompetensi sikap sosial (KI-2) siklus I memperoleh skor 8,38 kategori baik, pada siklus II meningkat menjadi 8,46 dengan kategori baik, dan pada siklus III menjadi 9,66 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar kompetensi pengetahuan (KI-3) siklus I memperoleh persentase ketuntasan klasikal 71,88%, meningkat pada siklus II sebesar 75,00%, dan meningkat pada siklus III sebesar 84,38%. Hasil belajar kompetensi keterampilan (KI-4) siklus I memperoleh persentase ketuntasan klasikal 71,88%, siklus II sebesar 78,13%, dan siklus III sebesar 87,5%. Perolehan skor hasil belajar mengalami peningkatan pada ketiga siklus dan memenuhi indikator keberhasilan sebesar 80% pada siklus ke III. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IA di SDN Rambutan 03 Pagi.2

.Judul penelitian

:

Pengembangan Activity Book untuk Menanamkan Nilai Pancasila di Kelas II SD Negeri Sleman 4 Diteliti oleh

:

Rahma Nur Farida

Hasil Penelitian

:

Hasil pengembangan produk berupa media activity book dikategorikan layak untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas II materi Pancasila. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji kelayakan yang mendapatkan skor 4,65 yang termasuk dalam kategori layak. Hasil uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama keduanya menunjukkan kategori layak dengan skor masing-masing 4,86 dan 4,79.3

.Judul penelitian

:

Peningkatan Hasil Belajar PPKn Materi Makna Hubungan Simbol dengan Sila-sila Pancasila Menggunakan Media

Plagiarism detected: 0,06% <https://id.scribd.com/document/4358...>

id: 76

Video Siswa Kelas IV SD Negeri

0008 Tarakan Tahun Pelajaran 2015/ 2016

Diteliti oleh

:

Sainabe

Hasil Penelitian

:

Kemampuan guru dalam

melaksanakan pembelajaran PPKn dengan model inkuiri menggunakan media video pada siklus I dengan jumlah nilai 64,1 yang termasuk dalam kategori cukup, dan pada penelitian siklus II memperoleh nilai 76,6 dengan kategori baik sedang dan pada penelitian pada siklus III memperoleh nilai 90 dengan kategori sangat baik. Keaktifan siswa pada siklus I memperoleh nilai hasil belajar siswa rata-rata 48,80 dengan kategori kurang, dan pada penelitian siklus II memperoleh nilai rata-rata 66,50 dan dapat dikategorikan baik, sedangkan pada siklus III memperoleh nilai rata-rata 74,3 baik. Dari hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata 56 dengan ketuntasan klasikal sebesar 41% sehingga terjadi peningkatan sebesar 13% dari kondisi awal, pada kegiatan siklus II nilai hasil belajar siswa memiliki rata-rata kelas 62 dengan ketuntasan klasikal sebesar 66% sehingga terjadi peningkatan sebesar 25% dari kegiatan siklus I ke siklus II, sedangkan pada siklus III nilai rata-rata kelas 70 dengan ketuntasan klasikal sebesar 87,5% sehingga terjadi peningkatan sebesar 21,5% pada siklus II ke siklus

III. Kerangka Berpikir

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar merupakan langkah awal siswa untuk belajar tentang bagaimana caranya menjadi warga negara yang baik.

Menjadi warga negara yang baik dengan cara mengetahui arti-arti pada lambang negara Garuda Pancasila dan menerapkan nilai-nilai yang terdapat pada Pancasila. Oleh

Plagiarism detected: 0,06% <https://docplayer.info/159436064-Pe...>

id: 77

karena itu, untuk mempermudah guru dalam membantu siswa untuk mempelajari arti-arti pada lambang negara Garuda

Plagiarism detected: 0,05% <https://rumus.co.id/nilai-nilai-pan...> + 2 resources!

id: 78

Pancasila dan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, khususnya mata pelajaran PPKn siswa kelas III pada KD 3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila" dikembangkanlah media GANTARA "Garuda Nusantara" yang termasuk dalam media dua dimensi. Menurut Daryanto (2016:19) berpendapat bahwa, "

Plagiarism detected: 0,19% <https://bukansantri.blogspot.com/20...> + 4 resources!

id: 79

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar".

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media dua dimensi yaitu media

Plagiarism detected: 0,07% <https://bukansantri.blogspot.com/20...> + 4 resources!

id: 80

yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar dan terdapat pada bidang datar. Untuk dapat lebih memahami, maka disajikan kerangka berpikir pada bagan berikut. TUJUAN PENGEMBANGAN

Mengetahui kevalidan media GANTARA "Garuda Nusantara" untuk memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan Wates. KAJIAN TERDAHULU Penelitian (Winda Hastuti) berjudul "Peningkatan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Media Puzzle Pancasila pada Siswa Kelas IA di SD Negeri Rambutan 03 Pagi". KAJIAN KONSEP DAN TEORI 1. Media duadimensi menurut Daryanto (2016:19) 2. Pengertian Pancasila menurut Suryana (2015:12) 3. Lambang negara menurut UU No.24 Tahun 20094. Arti simbol Garuda Pancasila menurut Rakhmat (2015:10) 5. Arti bagian tubuh Garuda Pancasila (2019:89) LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN Analisis kebutuhan Desain pembelajaran dan media Pengembangan media pembelajaran Implementasi media pembelajaran Evaluasi media dan proses pembelajaran Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atas penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Menurut Sugiyono (2016:63) "Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan". Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa hipotesis dikatakan jawaban sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. Berdasarkan kajian teoritis yang berhubungan dengan permasalahan dan didukung dengan kerangka di atas, dapat dirumuskan hipotesis yaitu, "Media GANTARA valid untuk memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan Wates". BAB

III METODE PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Metode penelitian R & D (

Research and Development) atau dalam bahasa Indonesia disebut metode penelitian dan pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian yang menghasilkan sebuah produk. Menurut Sugiyono (2016:297), "Metode

Plagiarism detected: 0,09% <https://docplayer.info/159436064-Pe...>

id: 81

penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development

Plagiarism detected: 0,09% <https://docplayer.info/159436064-Pe...> + 2 resources!

id: 82

adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan atau menguji keefektifan produk tersebut". Dengan demikian dapat diketahui bahwa metode penelitian dan pengembangan atau R & D ini merupakan

Plagiarism detected: 0,07% <https://docplayer.info/159436064-Pe...> + 2 resources!

id: 83

metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk maupun mengukur efektifitas produk sehingga produk tersebut bisa digunakan dengan baik dan bermanfaat. Dalam menghasilkan produk harus memiliki model pengembangan yang nantinya dijadikan sebagai dasar dalam melakukan pengembangan produk.

Model pengembangan yang digunakan dalam melakukan pengembangan harus bersifat sistematis dan prosedural, karena dalam pengembangan produk harus sesuai dengan prosedur atau langkah-langkah yang sudah ditentukan supaya produk yang dihasilkan berkualitas baik. Seperti halnya dalam penelitian ini, yaitu pengembangan produk media yang diberi nama media GANTARA "Garuda Nusantara". Model pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari model ADDIE. Sebelum menentukan model penelitian dan pengembangan ini perlu adanya pertimbangan yang matang, supaya dalam pelaksanaan pengembangan produk media GANTARA "Garuda Nusantara" tidak terjadi banyak halangan yang nanti akan menghambat proses pengembangan produk. Ada beberapa pertimbangan untuk memilih model penelitian dan pengembangan ADDIE yang dilakukan dalam pengembangan produk media GANTARA "Garuda Nusantara". Pertama, pelaksanaan model penelitian dan pengembangan ADDIE memiliki tahapan yang sederhana dan mudah untuk diterapkan. Kedua, model penelitian dan pengembangan ADDIE memiliki langkah analisis kinerja yang

Plagiarism detected: 0,11% <https://id.scribd.com/doc/220202454...> + 4 resources!

id: 84

dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi yang tepat. Model penelitian dan pengembangan ADDIE digunakan dalam pengembangan produk media GANTARA "Garuda Nusantara" dan memiliki lima tahap utama. Lima tahap utama dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE terdiri atas Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan/Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Menurut Pribadi (2009:127), pengembangan model ADDIE digambarkan sebagai berikut. Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam proses pengembangan sebuah produk. Tahapan dalam pengembangan produk media GANTARA "Garuda Nusantara" menggunakan tahapan model ADDIE, karena mudah dalam penerapan dan memiliki langkah yang sederhana namun pasti. Menurut Pribadi (2009:125), "

Plagiarism detected: 0,18% <https://id.scribd.com/doc/220202454...> + 3 resources!

id: 85

Salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah

model ADDIE". Dengan demikian bisa diketahui bahwa model ADDIE merupakan salah satu model yang mudah dalam penerapannya dan dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai produk pembelajaran. Penjelasan prosedur pengembangan model ADDIE ada lima tahap utama, yakni sebagai berikut. Tahap Analisis (Analysis) Tahap analisis merupakan tahap awal dalam model ADDIE, tahap ini diperlukan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan

Plagiarism detected: 0,08% <https://id.scribd.com/doc/220202454...> + 4 resources!

id: 86

kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Setiap proses pembelajaran pasti muncul sebuah permasalahan yang dapat menghambat proses tersebut. Menurut Sugiyono (2016:33), "Masalah dapat diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang benar-benar terjadi, antara teori dengan praktek, antara aturan dengan pelaksanaan, antara rencana dengan pelaksanaan". Dengan demikian dapat diketahui bahwa permasalahan merupakan hambatan ataupun penyimpangan yang muncul ketika suatu proses sehingga tidak bisa terwujud dengan maksimal. Oleh karena itu, diperlukan tahap analisis dalam penelitian ini karena berguna untuk menentukan permasalahan yang muncul dan solusi yang tepat dalam pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara". Dimana media ini sebagai inovasi

Plagiarism detected: 0,06% <https://docplayer.info/144314116-Pe...>

id: 87

media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan

pada saat ini. Menurut Pribadi (2009:128), tahap analisis terdiri atas

Plagiarism detected: 0,13% <https://id.scribd.com/doc/220202454...> + 3 resources!

id: 88

dua tahap, yaitu analisis kinerja atau performance analysis dan analisis kebutuhan atau need analysis.

Berikut penjabaran tahapan analisis dalam pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara". Tahap Analisis Kinerja (

performance analysis) Menurut Pribadi (2009:128), "Tahap

Plagiarism detected: 0,18% <https://id.scribd.com/doc/220202454...> + 4 resources!

id: 89

analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau

perbaikan manajemen". Dengan demikian analisis kinerja digunakan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran PPKn pada materi arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa guru belum menemukan dan menggunakan media yang bisa menarik perhatian siswa, sehingga siswa kurang konsentrasi dan aktif dalam pembelajaran. Tahap Analisis Kebutuhan (

need analysis) Dari hasil analisis kinerja tersebut dilakukan analisis kebutuhan. Menurut Pribadi (2009:128), "Tahap

Plagiarism detected: 0,2% <https://id.scribd.com/doc/220202454...> + 4 resources!

id: 90

analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi

belajar". Berdasarkan kutipan tersebut dapat diketahui bahwa analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru kelas III MI Tarbiyatul Athfal tentang apa saja masalah yang dihadapi dalam materi PPKn tentang arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi berupa perbaikan perangkat pembelajaran.

Salah satu solusinya yaitu pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" yang digunakan untuk menjelaskan arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran example non-example. Tahap Desain (Design) Tahap kedua dalam model ADDIE yaitu tahap desain. Tahap desain dilakukan setelah melakukan evaluasi analisis kebutuhan. Dengan adanya desain akan memudahkan proses pembuatan media yang sesuai dengan langkah-langkah ataupun prosedur sehingga media yang dikembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Pribadi (2009:130), "

Plagiarism detected: 0,21% <https://id.scribd.com/doc/220202454...> + 4 resources!

id: 91

Langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau learning experience yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas

pembelajaran". Berdasarkan kutipan tersebut dapat diketahui bahwa langkah desain harus mampu memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" sehingga dapat mengatasi permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran. Sebelum melakukan proses pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" perlu dibuat desain atau kerangka media. Media GANTARA "Garuda Nusantara" merupakan media visual dua dimensi yang dibuat dari papan kayu, inovasi dari gambar Garuda Pancasila dan media puzzle. Desain media GANTARA "Garuda Nusantara" sebagai berikut. Gambar 3.2 Contoh Gambar Garuda Pancasila

Gambar 3.3 Desain Media GANTARA "Garuda Nusantara" Sebelum Diukir

Gambar 3.4 Desain Media GANTARA "Garuda Nusantara" Setelah Diukir

Tahap Pengembangan (

Development) Tahap ketiga pada model ADDIE yaitu tahap pengembangan. Sebelum melakukan tahap pengembangan, desain perlu dievaluasi. Evaluasi digunakan untuk memastikan desain media yang dikembangkan. Menurut Pribadi (2009:133), sebagai berikut. Memproduksi,

Plagiarism detected: 0,26% <https://id.scribd.com/doc/220202454...> + 5 resources!

id: 92

membeli, atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Dengan demikian, pada penelitian pengembangan ini yang dilakukan adalah memproduksi media. Media GANTARA "Garuda Nusantara" merupakan inovasi dari gambar Garuda Pancasila dan media puzzle yang diproduksi dengan bahan papan kayu, yang didesain dengan ukuran lebih besar sehingga dapat dijangkau oleh penglihatan semua siswa yang ada di dalam kelas. Media GANTARA "Garuda Nusantara" memiliki tahapan proses pembuatan/ produksi sebagai berikut. Menyiapkan papan kayu yang akan dibuat sebagai media. Mengukur kayu dengan ukuran 70 cm x 80 cm.

Menggabungkan kayu menggunakan lem kayu dan dibentuk menjadi sebuah papan.

Gambar 3.5 Papan Media Gantara "Garuda Nusantara"

Menyiapkan kayu untuk membuat pola Garuda Pancasila.

Gambar 3.6 Pola Gambar Garuda Pancasila

Memotong kayu sesuai dengan pola yang ditentukan menjadi bagian-bagian tubuh Garuda Pancasila.

Gambar 3.7 Pola Bagian Kepala Garuda Pancasila

Gambar 3.8 Pola Bagian Sayap Kanan Garuda Pancasila

Gambar 3.9 Pola Bagian Sayap Kiri Garuda Pancasila

Gambar 3.10 Pola Bagian Perisai Garuda Pancasila

Gambar 3.11 Pola Bagian Perisai dan Semboyan Garuda Pancasila

Mengukir bagian tubuh garuda sesuai dengan desain yang ditentukan.

Gambar 3.12 Hasil Ukir Bagian Tubuh Garuda Pancasila

Menghaluskan seluruh bagian papan dan bagian tubuh Garuda Pancasila.

Memotong bagian papan dan dibentuk seperti papan catur yang bisa dibuka tutup.

Gambar 3.13 Memotong Bagian Papan Menjadi Dua Bagian

Memasang engsel, pegangan, dan pengunci pada papan.

Gambar 3.14 Memasang Engsel pada Bagian Papan

Gambar 3.15 Memasang Pegangan dan Pengunci

Melukis bagian tubuh Garuda Pancasila sesuai dengan warna asli gambar Garuda Pancasila.

Mengecat papan dengan warna merah dan putih dan membuat nama GANTARA yang nantinya akan ditempel

pada papan. Membuat angka dan arti pada kertas yang nantinya akan ditempelkan pada bagian belakang tubuh Garuda Pancasila sesuai dengan bagian masing-masing. Langkah terakhir yaitu penempelan perekat pada papan yang nantinya digunakan untuk menempelkan bagian tubuh Garuda Pancasila sehingga dapat menyatu. Setelah proses pembuatan atau produksi media GANTARA "Garuda Nusantara" selesai, maka tahap selanjutnya yaitu proses validasi. Tahap validasi media dan materi kemudian akan memberikan komentar, saran, masukan yang kemudian media akan direvisi sampai benar-benar dinyatakan valid, setelah itu media bisa diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Tahap Implementasi/Penerapan (Implementation) Tahap keempat pada model ADDIE yaitu tahap implementasi. Implementasi bisa diartikan sebagai penerapan, penggunaan, ataupun realisasi. Menurut Pribadi (2009:134), tujuan utama dari tahap implementasi sebagai berikut. Membimbing

Plagiarism detected: 0,33% <https://id.scribd.com/doc/220202454...> + 3 resources!

id: 93

siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi.

Menjamin terjadinya pemecahan masalah/ solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.

Memastikan bahwa pada akhir program siswa perlu memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang

diperlukan Dengan demikian dapat diketahui bahwa tahap implementasi memiliki tujuan membimbing, memecahkan masalah, member solusi, dan memastikan siswa untuk

Plagiarism detected: 0,07% <https://id.scribd.com/doc/220202454...> + 3 resources!

id: 94

memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang

nantinya menjadi bekal pada masa yang akan datang. Tahap implementasi dalam pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" sebagai media berbasis dua dimensi akan diimplementasikan pada siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan sebagai subjek uji coba. Sebelum diujicobakan maka media harus benar-benar sudah divalidasi oleh ahli dan sudah dinyatakan layak. Tahap awal akan dilakukan uji coba terbatas pada 5 siswa yang dipilih secara acak, dan tahap selanjutnya dilakukan uji coba luas pada 15 siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan. Penelitian pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" ini tidak dapat melakukan tahap implementasi, karena kondisi pada saat ini yang tidak memungkinkan yaitu adanya pandemi covid-19. Tahap Evaluasi (

Evaluation) Tahap kelima model ADDIE adalah evaluasi, dimana tahap ini merupakan proses penilaian terhadap pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara". Menurut Ratnawulan dan Rusdiana (2015:20), "Evaluasi dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi atau data yang diperlukan sebagai dasar untuk membuat alternatif keputusan". Dengan demikian, evaluasi merupakan suatu proses yang digunakan untuk membuat alternatif keputusan melalui pengumpulan data. Dalam tahap ini, media GANTARA "Garuda Nusantara" yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media.

Setelah dilakukan evaluasi, akan diketahui valid tidaknya media. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di MI Tarbiyatul Athfal Gadungan yang beralamat di Desa Gadungan Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

Alasan dipilih sekolah tersebut yaitu di MI Tarbiyatul Athfal Gadungan proses pembelajaran PPKn kelas III guru belum menemukan dan menggunakan media yang bisa menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik kurang konsentrasi dan aktif dalam pembelajaran. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan.

Subjek penelitian untuk melakukan uji coba terbatas sejumlah 5 siswa dan uji coba luas sejumlah 15 siswa.

Penelitian pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" ini tidak dapat melakukan tahap implementasi, karena kondisi pada saat ini yang tidak memungkinkan yaitu adanya pandemi covid-19. Validasi Produk

Untuk mengukur kevalidan produk

maka perlu dilakukannya validasi produk. Validasi produk pada penelitian dan pengembangan dapat dilakukan melalui validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam produk pengembangan yang dibuat atau dikembangkan, dalam pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" berarti dilakukan validasi ahli media. Dalam penelitian

pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" yang akan menjadi ahli media serta akan melakukan uji validasi media adalah Wahyudi, M.Sn., selaku dosen pengampu mata kuliah seni di PGSD UN PGRI Kediri.

Karena dalam pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" dibutuhkan kreatifitas seni yang tinggi. Uji Coba Produk

Setelah desain media GANTARA "Garuda Nusantara" dibuat, dan telah menghasilkan media GANTARA "Garuda Nusantara" sesuai dengan desain, serta telah menempuh proses validasi dan revisi, maka media GANTARA "Garuda Nusantara" dapat diuji coba. Menurut Sugiyono (2016:302), "Penguji dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah sistem kerja yang baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan sistem lama atau sistem yang lain". Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa uji coba dalam pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi

dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefisienan, dan kepraktisan media GANTARA "Garuda Nusantara". Akan tetapi

Plagiarism detected: 0,05% <https://oto.detik.com/berita/d-5076...>

id: 95

dalam kondisi pandemi Covid-19 ini

hanya sampai proses validasi media saja karena kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian ke sekolah dan kondisi sekolah yang masih diliburkan. Desain Uji Coba

Desain

Uji Coba Terbatas (Siswa Kelompok Kecil) Tahap uji coba terbatas dimaksudkan untuk mengujicobakan media GANTARA "Garuda Nusantara" kepada sekelompok siswa.

Uji coba terbatas dilakukan pada 5 siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan yang dipilih secara acak (random). Berikut adalah langkah-langkah penerapan media GANTARA "Garuda Nusantara". Guru mempersiapkan media GANTARA "Garuda Nusantara" untuk menjelaskan arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila. Guru meletakkan media GANTARA "Garuda Nusantara" di depan supaya dapat dilihat oleh siswa. Guru membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 2-3 siswa. Guru memberi soal pre test pada awal pembelajaran. Guru memperkenalkan media GANTARA "Garuda Nusantara" pada siswa dan mengaitkannya dengan materi gambar pada lambang negara Garuda Pancasila. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada setiap kelompok untuk memperhatikan dan menganalisis media GANTARA "Garuda Nusantara". Mencatat hasil diskusi dari analisis media GANTARA "Garuda Nusantara" pada kertas.

Memberi kesempatan bagi tiap kelompok untuk membacakan hasil diskusi.

Berdasarkan komentar atau hasil diskusi siswa, guru menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.

Guru memberi soal post test pada akhir pembelajaran. Penutup.

Desain

Uji Coba Luas (Siswa Kelompok Besar) Uji coba luas dilakukan untuk melihat apakah ketercapaian dari tujuan pembelajaran yang diharapkan melalui penggunaan media GANTARA "Garuda Nusantara" sudah terlaksana dengan baik.

Uji coba luas dilakukan pada 15 siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan. Berikut adalah langkah-langkah penerapan media GANTARA "Garuda Nusantara". Guru mempersiapkan media GANTARA "Garuda Nusantara" untuk menjelaskan arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila. Guru meletakkan media GANTARA "Garuda Nusantara" di depan supaya dapat dilihat oleh siswa. Guru membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 2-3 siswa. Guru memberi soal pre test pada awal pembelajaran. Guru memperkenalkan media GANTARA "Garuda Nusantara" pada siswa dan mengaitkannya dengan materi gambar pada lambang negara Garuda Pancasila. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada setiap kelompok untuk memperhatikan dan menganalisis media GANTARA "Garuda Nusantara". Mencatat hasil diskusi dari analisis media GANTARA "Garuda Nusantara" pada kertas.

Memberi kesempatan bagi tiap kelompok untuk membacakan hasil diskusi.

Berdasarkan komentar atau hasil diskusi siswa, guru menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.

Guru memberi soal post test pada akhir pembelajaran. Penutup.

Plagiarism detected: 0,05% <https://id.scribd.com/doc/142520279...>

id: 96

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba

penelitian ini adalah

siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan, untuk uji coba terbatas sejumlah 5 siswa dan uji coba luas sejumlah 15 siswa. Instrumen Pengumpulan Data

Sebuah penelitian pasti membutuhkan instrumen pengumpulan data.

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Menurut pendapat Sugiyono (2016:102), "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Dengan demikian instrument penelitian sangat dibutuhkan dalam sebuah penelitian karena merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan data melalui pengukuran. Sejalan dengan pendapat Widoyoko (2012:51), "Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran". Berdasarkan kutipan tersebut diketahui bahwa instrument penelitian merupakan alat yang penting bagi peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara pengukuran. Instrument yang digunakan harus mendapatkan data yang objektif untuk mendapatkan hasil dan kesimpulan yang objektif pula.

Instrument penelitian pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" berupa angket (kuesioner) yang digunakan untuk mengetahui validitas media GANTARA "Garuda Nusantara". Pengembangan Instrumen Instrument

Plagiarism detected: 0,06% <https://id.scribd.com/doc/142520279...> + 2 resources!

id: 97

yang digunakan dalam penelitian pengembangan media

GANTARA "Garuda Nusantara" berupa angket (kuesioner).

Angket yang dibuat berupa angket validasi media. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang nantinya menjadi tolak ukur apakah media ini layak atau tidak. Validasi Instrumen

Untuk mengetahui kevalidan suatu instrumen yang sesuai dengan kriteria-kriteria tertentu maka diperlukan tahap

validasi instrumen. Setelah instrument dinyatakan valid maka instrument siap untuk digunakan dalam proses validasi media. Proses validasi media dalam pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" akan dilakukan oleh Wahyudi, M.Sn selaku ahli media. Menurut Arikunto (2013:211), Validasi instrumen adalah alat ukur yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrument". Berdasarkan pendapat tersebut bisa diketahui bahwa untuk mengukur tingkat kevalidan instrumen maka dilakukan validasi instrumen. Instrumen yang valid nantinya dapat digunakan untuk mengukur kevalidan dalam proses validasi media dan validasi materi oleh ahli pada pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara". Menurut pendapat Widoyoko (2012:141), "Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur". Dengan demikian, dapat diketahui bahwa instrument yang valid akan menghasilkan data yang valid pula. Sebelum digunakan, instrumen yang perlu divalidasi antara lain angket media dan angket materi. Angket validasi digambarkan sebagai berikut. Tabel 3.1 Angket Validasi Media GANTARA "Garuda Nusantara" No.

Aspek Validasi Media

Skor

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 1
- Media berbentuk dua dimensi 2
- Media didesain seperti puzzle 3
- Media dapat menyampaikan pesan visual melalui lukisan dan puzzle 4
- Media dilukis sesuai lambang negara Garuda Pancasila 5
- Media ditempelkan pada papan kayu dengan ukuran 70 x 80 cm 6
- Media digunakan untuk menarik perhatian siswa 7
- Media digunakan sebagai alternatif media dalam membantu guru pada mata pelajaran PPKn 8
- Media digunakan untuk menjelaskan arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila 9
- Media memiliki bagian tubuh yang lengkap layaknya gambar lambang negara "Garuda Pancasila" 10
- Media mengandung makna sesuai dengan bagian masing-masing

Jumlah Skor

Presentase Skor

Teknik Analisis Data

Tahapan-tahapan Analisis Data

Data yang sudah terkumpul selanjutnya perlu diolah lagi untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.

Dalam penelitian pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" data yang terkumpul berupa angka, sehingga teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kuantitatif. Teknik analisis kuantitatif dipilih untuk tujuan memperoleh hasil kevalidan media dan materi pada pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara". Analisis data hasil validasi media yang sudah diperoleh dari proses validasi ahli media melalui pengisian angket validasi kemudian masuk kedalam tahap penilaian. Penilaian angket validasi ini menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2016:93), "

Plagiarism detected: 0,13% <https://yonamaudy.blogspot.com/2015...> + 2 resources!

id: 98

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang

fenomena sosial". Dengan demikian, dapat diketahui bahwa dalam penelitian pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" menggunakan skala likert untuk proses pengambilan data yaitu dengan menilai kevalidan media melalui angket. Angket yang digunakan untuk menilai kevalidan media menggunakan skala likert, dibuat dalam bentuk checklist (✓) pada kolom yang disediakan. Dalam skala likert, responden akan menyatakan keadaan setiappertanyaan yang diberikan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang disediakan. Skala likert untuk menilai kevalidan media dan materi ini akan dimodifikasi menjadi lima alternatif jawaban sehingga memudahkan validator untuk memilih jawaban dan menilai media ataupun materi. Tabel 3.3

Skor Penilaian Media

Widoyoko (2012:106)

Peringkat Skor Sangat Baik

5

Baik 4

Kurang Baik

3

Tidak Baik

2

Sangat Tidak Baik

1

Data hasil angket validasi dianalisis secara kuantitatif dengan cara.Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli.

Menghitung presentasi dari hasil berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Zunaidah dan Amin (2016:22), dengan menggunakan rumus sebagai berikut : Keterangan :

P = Presentase penilaian

η =

Jumlah seluruh item angketMengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Zunaidah dan Amin (2016:22), yakni sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan Media dan Materi

Riduwan (2013:40)

Tingkat Pencapaian (%)

Kategori Validitas

Keterangan

81 - 100 Sangat Baik

Tidak revisi/ valid

61 - 80 Baik

Tidak revisi/ valid

41 - 60 Cukup

Revisi/ tidak valid

21 - 40

Kurang

Revisi/ tidak valid

0 - 20 Sangat Kurang

Revisi/ tidak valid

Menganalisis kevalidan media dan materi pembelajaran PPKn berdasarkan kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah media dan materi sudah valid atau masih perlu adanya revisi.Norma Pengujian

Pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" dapat dikatakan layak jika memenuhi validitas sesuai kriteria dan standar yang sudah ditentukan.

Norma pengujian pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" yaitu, media GANTARA "Garuda Nusantara" dapat dikatakan valid apabila memenuhi kriteria valid (61,00 - 80,00).BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

Hasil Studi Pendahuluan

Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Analisis kinerja dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kinerja guru dalam proses pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan ditemukan permasalahan yaitu, dalam proses pembelajaran PPKn guru belum menemukan dan menggunakan media yang bisa menarik perhatian peserta didik, sehingga siswa kurang aktif dan konsentrasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, ditemukan analisis kebutuhan yaitu pembelajaran PPKn membutuhkan media pembelajaran.Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara mengembangkan media GANTARA "Garuda Nusantara" untuk membantu siswa dalam memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila

Interpretasi Hasil Studi Lapangan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan di MI Tarbiyatul Athfal dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara".

Dengan adanya media ini nantinya dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran PPKn khususnya materi arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila. Selain itu, dengan media ini siswa dapat lebih memahami arti gambar lambang negara dan lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran GANTARA "Garuda Nusantara dapat dikatakan layak digunakan apabila media tersebut memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media. Desain Awal

Dari hasil studi pendahuluan

di dapat pemecahan permasalahan yaitu dengan cara pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara".

Adapun tampilan desain media ini sebagai berikut.Gambar 4.1 Contoh Gambar Garuda Pancasila

Gambar 4.2 Desain Awal Bagian Kepala Garuda

Gambar 4.3 Desain Awal Bagian Sayap Kanan Garuda

Gambar 4.4 Desain Awal Bagian Sayap Kiri Garuda

Gambar 4.5 Desain Awal Bagian Perisai Garuda

Gambar 4.6 Desain Awal Bagian Kaki dan Semboyan Garuda

Gambar 4.7 Desain Media GANTARA Sebelum Diukir

Gambar 4.8 Desain Media GANTARA Setelah Diukir

Hasil Uji Validasi Deskripsi Hasil Uji Validasi Untuk mengetahui kelayakan media GANTARA "Garuda Nusantara", harus dilakukan validasi media.

Validasi media ini dilakukan oleh Wahyudi, M.Sn., selaku ahli media. Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 15 Juli 2020 dan tahap kedua dilakukan pada tanggal 17 Juli 2020. Hasil penilaian validasi media sebagai berikut.Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Tahap Pertama No.

Aspek Validasi Media

Skor

1

2

3

4

5

1

Media berbentuk dua dimensi√

2

Media didesain seperti puzzle√

3

Media dapat menyampaikan pesan visual melalui lukisan dan puzzle√

4

Media dilukis sesuai lambang negara Garuda Pancasila

√

5

Media ditempelkan pada papan kayu dengan ukuran 70 x 80 cm √

6

Media digunakan untuk menarik perhatian siswa

√

7

Media digunakan sebagai alternatif media dalam membantu guru pada mata pelajaran PPKn

√

8

Media digunakan untuk menjelaskan arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila

√

9

Media memiliki bagian tubuh yang lengkap layaknya gambar lambang negara "Garuda Pancasila"

√

10

Media mengandung makna sesuai dengan bagian masing-masing

√

Jumlah Skor

21

Skor Maksimal

50

Presentase Skor

42%

Rumus :

Keterangan :

= Presentase Penilaian

\square

= Jumlah seluruh item angket Dengan perhitungan

sebagai berikut : Berdasarkan data hasil validasi media yang telah di

lakukan memperoleh presentase 42% yang berarti media dinyatakan tidak valid dan masih perlu revisi. Dengan

demikian, media GANTARA belum bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Tabel 4.2 Hasil Validasi Media

Tahap Kedua No.

Aspek Validasi Media

Skor

1

2

3

4

5

1

Media berbentuk dua dimensi√

2

Media didesain seperti puzzle√

3

Media dapat menyampaikan pesan visual melalui lukisan dan puzzle√

4

Media dilukis sesuai lambang negara Garuda Pancasila

√

5

Media ditempelkan pada papan kayu dengan ukuran 70 x 80 cm √

6

Media digunakan untuk menarik perhatian siswa

√

7

Media digunakan sebagai alternatif media dalam membantu guru pada mata pelajaran PPKn

√

8

Media digunakan untuk menjelaskan arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila

√

9

Media memiliki bagian tubuh yang lengkap layaknya gambar lambang negara "Garuda Pancasila"

√

10

Media mengandung makna sesuai dengan bagian masing-masing

√

Jumlah Skor

46

Skor Maksimal

50

Presentase Skor

92%

Rumus :

Keterangan :

= Presentase Penilaian

\square

= Jumlah seluruh item angket Dengan perhitungan sebagai berikut : Berdasarkan data hasil validasi media tahap

kedua memperoleh hasil presentase 92% yang berarti media dinyatakan valid dan tidak adanya revisi. Dengan demikian, media GANTARA bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validasi ditunjukkan pada diagram sebagai berikut. Gambar 4.9 Diagram Hasil Validasi Media GANTARA "Garuda Nusantara"

Interpretasi Hasil Uji Validasi Dari hasil uji validasi media, yang dilakukan dua kali. Tahap pertama diperoleh hasil presentase 42

%, dan hasil validasi media tahap kedua memperoleh hasil presentase 92%. Media GANTARA dapat diinterpretasikan bisa digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Kevalidan Media Setelah tahap uji validasi pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" dilaksanakan, diperoleh hasil validasi media.

Berdasarkan hasil uji validasi media tahap pertama diperoleh hasil presentase 42% yang berarti media dinyatakan tidak valid dan masih perlu revisi. Sedangkan hasil validasi media tahap kedua memperoleh hasil presentase 92% yang berarti media dinyatakan valid dan tidak perlu revisi. Desain Akhir M

edia Dalam pros

es validasi media tahap pertama, media dinyatakan belum valid dan masih perlu proses revisi. Berikut gambar desain media pada validasi tahap pertama. Gambar 4.10 Desain Garuda Tahap Pertama

Gambar 4.11 Desain Papan Media Tahap Pertama

Berikut ini merupakan desain akhir media GANTARA "Garuda Nusantara" yang sudah direvisi dan divalidasi oleh ahli media.

Gambar 4.

12 Desain Garuda Tahap Kedua Gambar 4.

13 Desain Papan Media Tahap Kedua Pembahasan Hasil Pengembangan

Spesifikasi Media

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media GANTARA "Garuda Nusantara".

Media ini termasuk kedalam media dua dimensi yang dikembangkan dari hasil inovasi gambar lambang negara Garuda Pancasila dan puzzle. Media ini memiliki ukuran yang lebih besar, sehingga siswa dapat menjangkau dengan jelas media ini pada saat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini dapat dibongkar pasang dan mudah dibawa kemana-mana. Pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" ditujukan untuk menyampaikan materi arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila pada mata pelajaran PPKn kelas III MI Tarbiyatul Athfal. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media

Prinsip-Prinsip Media

Prinsip-prinsip pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" yaitu, sebagai berikut.

Membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran PPKn khususnya pada materi arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila.

Membantu siswa dalam memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila.

Meningkatkan konsentrasi dan keaktifan siswa.

Keunggulan Media

Media sesuai dengan materi arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila.

Media memiliki bentuk dan warna yang sama dengan lambang negara Garuda Pancasila. Mampu memvisualkan materi yang selama ini hanya dihafal dan dibayangkan oleh siswa.

Media memiliki penjelasan yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam menerima materi.

Media dimodifikasi bongkar pasang seperti puzzle dan mudah dibawa kemana-mana. Mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Kelemahan Media

Media hanya bisa digunakan pada mata pelajaran PPKn.

Kendala bagi siswa dengan kebutuhan khusus (buta).

Media harus diletakkan pada posisi yang lebih tinggi dari lantai supaya siswa yang duduk di belakang dapat menjangkau.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Simpulan Berdasarkan penelitian pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara" dapat disimpulkan bahwa dari hasil validasi media tahap pertama mendapatkan nilai akhir 40%.

Presentase tersebut dapat dikatakan bahwa media tidak valid dan harus dilakukan revisi pada media GANTARA

"Garuda Nusantara. Sedangkan tahap kedua validasi media mendapatkan nilai akhir 80%. Presentase tersebut

dapat dikatakan bahwa media valid dan tanpa revisi sesuai dengan aspek validitas yang ditentukan. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas tindak lanjut dari penelitian ini dapat dikemukakan secara teoritis dan praktis

sebagai berikut. Implikasi Teoritis

Media GANTARA "Garuda Nusantara" diharapkan

Plagiarism detected: 0,06% <https://id.scribd.com/document/4358...>

id: 99

dapat membantu siswa untuk memahami materi

arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila dengan tepat dan benar. Implikasi Praktis

Pengembangan m

edia GANTARA "Garuda Nusantara" diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran PPKn

khususnya pada penyampaian materi arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila pada siswa kelas III.

Selain itu, media GANTARA "Garuda Nusantara" diharapkan dapat memberi motivasi kepada guru untuk

mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran dengan kreatif dan inovatif. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat diberikan saran sebagai berikut.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian pengembangan media GANTARA "Garuda Nusantara"

diharapkan mampu menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya. Selain itu, dapat menumbuhkan motivasi

dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan yang diperlukan dalam

mengembangkan media sehingga tercipta produk yang kreatif dan inovatif. Bagi Guru

Media GANTARA "Garuda Nusantara" diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru

Plagiarism detected: 0,06% <https://docplayer.info/144314116-Pe...>

id: 100

untuk lebih kreatif dan inovatif dalam

mengembangkan media pembelajaran.

Selain itu, dapat dijadikan alternatif media bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa khususnya

materi arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila pada mata pelajaran PPKn.81

80



Plagiarism Detector
Your right to know the authenticity!