

**PENGEMBANGAN MEDIA GANTARA UNTUK MEMAHAMI
ARTI GAMBAR PADA LAMBANG NEGARA GARUDA
PANCASILA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Skripsi

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

KURNIA ROMADHONI
NPM: 16.1.01.10.0008

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2020

Skripsi oleh:

KURNIA ROMADHONI
NPM: 16.1.01.10.0008

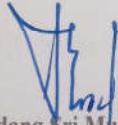
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA GANTARA UNTUK MEMAHAMI
ARTI GAMBAR PADA LAMBANG NEGARA GARUDA
PANCASILA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

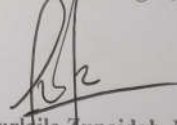
Tanggal: 27 Juli 2020

Dosen Pembimbing I,



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN.0725076201

Dosen Pembimbing II,



Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.
NIDN.0730098803

*) Hasil Uji Originalitas \geq 60 %

Skripsi oleh:

KURNIA ROMADHONI

NPM: 16.1.01.10.0008

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA GANTARA UNTUK MEMAHAMI
ARTI GAMBAR PADA LAMBANG NEGARA GARUDA
PANCASILA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Telah Dipertahankan di Depan Ujian/ Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada Tanggal: 27 Juli 2020

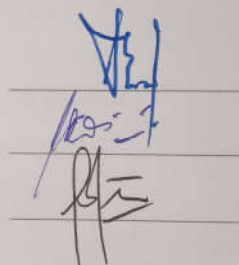
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

2. Penguji I : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.

3. Penguji II : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP,

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya.

Nama : Kurnia Romadhoni
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/ Tanggal Lahir : Kediri, 22 Januari 1998
NPM : 16.1.01.10.0008
Fakultas/ Program Studi : FKIP/ PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 30 Juli 2020

Yang menyatakan,



Kurnia Romadhoni

NPM. 16.1.10.10.0008

MOTTO

Ketahuilah pasti disetiap kesusahan selalu ada kemudahan

-

yang gelap akan terang

-

yang buruk akan baik

-

yang tidak bisa menjadi bisa

-

Sungguh nikmat dan karunia ALLAH tidak ada yang tahu

-

Man Jadda Wa Jadda

**Menuntut Ilmu adalah Taqwa, Menyampaikan Ilmu adalah Ibadah,
Mengulang-ulang Ilmu adalah Zikir, Mencari Ilmu adalah Jihad
(Imam Al-Ghazali)**

Awali dengan *Bismillah*

-

Akhiri dengan *Syukron Alhamdulillah*

-

**Semoga perjuangan hidup ini selalu dalam keberkahan ALLAH
AAMIIN**

PERSEMBAHAN

kupersembahkan karya ini untuk.

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat dan kemudahan, serta selalu menjadi pengabul doa yang terbaik dalam hidupku.
2. Wanita hebatku, Ibuku Juwariyah, dan lelaki kuatku, Ayahku Juni Santoso, yang selalu menjadi penerangku dalam segala situasi, yang sudah merawat, mendidik, dan memberikan pengalaman paling berharga dalam hidupku, maafkan anakmu ini yang tidak bisa membalas seluruh jasa-jasa kalian, semoga selalu diberi kesehatan dan rizki yang berlimpah.
3. Adikku, Wulan Safitri yang selalu menemani dan member motivasi kepadaku.
4. Bunda Endang Sri Mujiwati dan Bu Farida Nurlaila Zunaidah yang selalu sabar dalam membimbing, memberi masukan, memberi pengalaman, dan kesempatan yang terbaik untuk saya.
5. Bapak Wahyudi yang telah membantu dalam penilaian media yang saya kembangkan.
6. Mbak Asih yang selalu membantu, memberi masukan, dan memberi motivasi untuk selalu menyelesaikan tugas demi tugas.
7. Keluarga Besar HIMAPRODI PGSD dan BEM UN PGRI Kediri yang telah memberikan semangat, motivasi, dan pengalaman yang berharga.
8. Sahabatku BOLO MANGAN (Ayu Ajeng, Agnes Mayta, Windha Sari, Amirul Muslikah, Windarti, Septian Nur Arifin, Yoga Marga, Ediyas Sukma, dan Rezha Firdaus), seluruh teman-teman PGSD angkatan 2016 (Sela Paulina, Puji Astutik, Dina Arina, Yayank Elcia, Riszal Noer, dan yang lain), dan Mas Print Cahaya yang selalu memberikan bantuan, dorongan, motivasi, semangat, doa, dan masukan-masukan dalam penyusunan skripsi.

ABSTRAK

Kurnia Romadhoni: Pengembangan Media GANTARA untuk memahami Arti Gambar pada Lambang Negara Garuda Pancasila Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas III MI Tarbiyatul Athfal Gadungan ditemukan bahwa siswa belum memahami arti dan simbol Garuda Pancasila dengan baik. Hal ini disebabkan guru belum menemukan dan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran PPKn khususnya pada materi arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila. Hal tersebut yang menjadi latar belakang dari pengembangan media GANTARA. Tujuan dikembangkannya media GANTARA yaitu untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, serta mempermudah siswa untuk memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila. Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang dikembangkan yaitu “Bagaimana kevalidan media GANTARA untuk memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar?”. Berdasarkan rumusan masalah ini dapat diambil tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui kevalidan media GANTARA.

Model pengembangan ADDIE akan digunakan dalam penelitian ini. Model ADDIE memiliki beberapa prosedur terdiri dari : (1) *Analysis* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implementation* (5) *Evaluation*. Prosedur penelitian model ADDIE meliputi (1) melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan, (2) membuat desain media pembelajaran, (3) mengembangkan media, (4) mengimplementasikan media pembelajaran, dan (5) mengevaluasi media. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi media. Sedangkan, teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui dan mengolah data yang bertujuan untuk mencari tahu kevalidan media pembelajaran GANTARA.

Hasil dari penelitian pengembangan media GANTARA “Garuda Nusantara” adalah sebagai berikut. (1) hasil validasi media oleh validator pertama menghasilkan persentase sebesar 92% media dinyatakan valid dan tidak perlu revisi. (2) hasil validasi media oleh validator kedua menghasilkan persentase sebesar 94% media dinyatakan valid dan tidak perlu revisi, (3) hasil validasi media oleh validator ketiga menghasilkan persentase sebesar 94% media dinyatakan valid dan tidak perlu revisi. Diputuskan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media GANTARA, Materi Arti Gambar Pada Lambang Negara Garuda Pancasila.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA GANTARA UNTUK MEMAHAMI ARTI GAMBAR PADA LAMBANG NEGARA GARUDA PANCASILA SISWA KELAS III MI TARBIYATUL ATHFAL GADUNGAN WATES KABUPATEN KEDURU TAHUN PELAJARAN 2019/2020” merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.

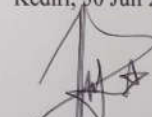
Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
4. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;

5. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Wahyudi, M.Sn., selaku validator media GANTARA “Garuda Nusantara”;
7. Bapak/ Ibu dosen Program Studi Pendidikan Gurur Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
8. Kepala Sekolah serta Guru MI Tarbiyatul Athfal Gadungan Wates;
9. Teman-teman yang telah membantu baik sengaja maupun tidak sengaja dalam penyusunan skripsi ini; dan
10. Pihak-pihak lain yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu.

Disadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 30 Juli 2020



Kurnia Romadhoni

16.1.01.10.0008

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Kegunaan Pengembangan	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Media Pembelajaran	10

a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b.	Fungsi Media Pembelajaran.....	11
c.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.	Media GANTARA sebagai Media Visual Dua Dimensi	15
a.	Hakikat Media GANTARA sebagai Media Visual Dua Dimensi	15
b.	Fungsi Media GANTARA	16
c.	Karakteristik Media GANTARA	17
3.	Kompetensi Dasar PPKn di Kelas III SD.....	19
4.	Hakikat Garuda Pancasila	21
a.	Makna Garuda Pancasila.....	21
b.	Hakikat Gambar pada Lambang Negara Garuda Pancasila.....	22
c.	Arti Gambar pada Lambang Negara Garuda Pancasila.....	27
5.	Penerapan Media GANTARA dalam Pembelajaran.....	34
B.	Kajian Terdahulu.....	35
C.	Kerangka Berpikir.....	38
D.	Hipotesis.....	41

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A.	Model Pengembangan.....	42
B.	Prosedur Pengembangan	44
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian	57
D.	Validasi Produk.....	58
E.	Instrumen Pengumpulan Data	58
F.	Teknik Analisis Data.....	61

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Studi Pendahuluan	65
1.	Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	66

2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	65
3. Desain Awal.....	66
B. Hasil Uji Validasi.....	69
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	69
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	74
3. Kevalidan Media.....	74
4. Desain Akhir Media.....	75
C. Pembahasan Hasil Pengembangan.....	77
1. Spesifikasi Media.....	77
2. Prinsip-prinsip Media, Keunggulan Media, Kelemahan Media, dan Solusi/ Saran Media.....	78

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan.....	81
B. Implikasi.....	81
C. Saran.....	82

DAFTAR PUSTAKA.....	83
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	
----------------------	--

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Inti.....	19
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar	19
Tabel 3.1 Angket Validasi Media GANTARA “Garuda Nusantara”	60
Tabel 3.2 Skor Penilaian Media	62
Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan Media.....	63
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Validator Pertama	69
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Validator Kedua	71
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media Validator Ketiga.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lambang Negara Garuda Pancasila	24
Gambar 2.2 Gambar Perisai Pada Lambang Negara.....	29
Gambar 2.3 Gambar Bintang Simbol Sila Ke-1.....	29
Gambar 2.4 Gambar Rantai Simbol Sila Ke-2.....	30
Gambar 2.5 Gambar Pohon Beringin Simbol Sila Ke-3	31
Gambar 2.6 Gambar Kepala Banteng Simbol Sila Ke-4.....	31
Gambar 2.7 Gambar Padi dan Kapas Simbol Sila Ke-5	32
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	44
Gambar 3.2 Contoh Gambar Garuda Pancasila	48
Gambar 3.3 Desain Media GANTARA Sebelum Diukir.....	48
Gambar 3.4 Desain Media GANTARA Setelah Diukir.....	49
Gambar 3.4 Papan Media GANTARA	50
Gambar 3.6 Pola Gambar Garuda Pancasila	50
Gambar 3.7 Pola Bagian Kepala Garuda Pancasila	51
Gambar 3.8 Pola Bagian Sayap Kanan Garuda Pancasila	51
Gambar 3.9 Pola Bagian Sayap Kiri Garuda Pancasila	51
Gambar 3.10 Pola Bagian Perisai Garuda Pancasila.....	52
Gambar 3.11 Pola Bagian Ekor Dan Semboyan Garuda Pancasila	52
Gambar 3.12 Hasil Ukir Bagian Tubuh Garuda Pancasila	53
Gambar 3.13 Memotong Bagian Papan Menjadi Dua Bagian.....	53
Gambar 3.14 Memasang Engsel Pada Bagian Papan.....	54
Gambar 3.15 Memasang Pegangan dan Pengunci	54
Gambar 4.1 Contoh Gambar Garuda Pancasila	66
Gambar 4.2 Desain Awal Bagian Kepala Garuda.....	67
Gambar 4.3 Desain Awal Bagian Sayap Kanan Garuda.....	67
Gambar 4.4 Desain Awal Bagian Sayap Kiri Garuda.....	67
Gambar 4.5 Desain Awal Bagian Perisai Garuda	68
Gambar 4.6 Desain Awal Bagian Ekor dan Semboyan Garuda.....	68
Gambar 4.7 Desain Media GANTARA Sebelum Diukir.....	68

Gambar 4.8 Desain Media GANTARA Setelah Diukir.....	69
Gambar 4.9 Diagram Hasil Validasi Media GANTARA	74
Gambar4.10 Desain Garuda Tahap Awal	75
Gambar 4.11 Desain Papan Media Tahap Awal	76
Gambar 4.12 Desain Garuda Tahap Akhir.....	76
Gambar 4.13 Desain Papan Media Tahap Akhir	77

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	40
--------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi
3. Hasil Uji Plagiasi
4. Lembar Validasi Media Validator Pertama
5. Lembar Validasi Media Validator Kedua
6. Lembar Validasi Media Validator Ketiga
7. Buku Panduan Media

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara serta memperluas wawasan dapat dimulai pada jenjang sekolah dasar, yaitu melalui mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). 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”. 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.

1. Kompetensi sikap spiritual, yaitu “Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya”.
2. Kompetensi sikap sosial, yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya”.
3. 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”.
4. Kompetensi keterampilan, yaitu “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) 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 “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

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), “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 SEKOLAH DASAR.

B. 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 tubuh 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. 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) double tape, 10) spidol, dan 11) kain flannel, 12) kuas.

Dalam penelitian ini proses pengembangan media GANTARA “Garuda Nusantara” mencakup langkah-langkah berikut.

1. Menyiapkan kayu yang akan digunakan sebagai media.
2. Mengukur kayu yang akan digunakan sebagai papan dengan ukuran 70 x 80 cm.

3. Menggabungkan kayu menggunakan lem kayu dan dibentuk menjadi papan.
4. Menyiapkan kayu yang akan digambar pola Garuda Pancasila.
5. Memotong kayu sesuai dengan pola yang ditentukan menjadi bagian-bagian tubuh Garuda Pancasila.
6. Mengukir bagian tubuh garuda sesuai dengan desain yang ditentukan.
7. Menghaluskan seluruh bagian papan dan bagian tubuh Garuda Pancasila.
8. Memotong bagian papan dan dibentuk seperti papan catur yang bisa dibuka tutup.
9. Memasang engsel, pegangan, dan pengunci pada papan.
10. Melukis bagian tubuh Garuda Pancasila sesuai dengan warna asli gambar Garuda Pancasila.
11. Mengecat papan dengan warna merah dan putih.
12. Menempelkan nama GANTARA sebagai identitas media pada papan.
13. Membuat tulisan yang berisi bagian, arti dan angka yang nantinya akan ditempelkan pada bagian belakang tubuh Garuda Pancasila sesuai dengan bagian masing-masing.
14. Menempelkan perekat/ kretakan pada bagian belakang tubuh garuda supaya pada saat media digunakan, media dapat menempel dan tidak jatuh.
15. Menyiapkan tiang penyangga papan.

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 sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media GANTARA “Garuda Nusantara” untuk memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana motivasi siswa belajar PPKn materi arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila dengan menggunakan media GANTARA “Garuda Nusantara” ?

3. Bagaimana kevalidan media GANTARA “Garuda Nusantara” untuk memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar?
4. Bagaimana respon guru terhadap media GANTARA “Garuda Nusantara” untuk memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar?
5. Bagaimana keefektifan media GANTARA “Garuda Nusantara” untuk memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar ?
6. Bagaimana kepraktisan media GANTARA “Garuda Nusantara” untuk memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar?

C. 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 Sekolah Dasar ?”.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, dapat diuraikan tujuan dari pengembangan penelitian ini yaitu, “Mengetahui kevalidan media GANTARA “Garuda Nusantara” untuk memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar”.

E. Kegunaan Pengembangan

Setelah penelitian dilaksanakan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik bagi.

1. Prodi PGSD UN PGRI Kediri

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

2. 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RINEKA CIPTA
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PENERBIT GAVA MEDIA.
- Darmadi, Hamid. 2013. *Urgensi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Bandung: CV ALFABETA.
- Ernawan. 2017. *PENGEMBANGAN APE PUKU UNTUK MATA PELAJARAN PKN KELAS II-B SD NEGERI DERESAN* (online), tersedia: <http://www.google.co.id/search?q=artikel+pengembangan+media+APE+PUKU+untuk+mata+pelajaran+pkn+kelas+II&client=ucweb-b&channel=sb>. Diunduh 20 Juli 2020
- Erwin, Muhamad. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan Republik Indonesia*. Bandung: PT REFIKA ADITAMA.
- Ningrum,Fitria Utami. 2019. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PELAJARAN TEMATIK TEMA I MATERI LAMBANG NEGARA GARUDA PANCASILA UNTUK SISWA KELAS 3 DI SD MUHAMMADIYAH 22 SURABAYA* (online), tersedia: http://www.google.co.id/search?safe=strict&client=ucwebb&channel=sb&sxsrf=ALeKk011Cu4Hh8aPzsrigQTK7DBaT_U1A%3A1595483178871&q=pengembangan+media+scrapbook+pelajaran+tematik+tema+1+materi+lambang+negara&oq=pengembangan+media+scrapbook+pelajaran+tematik+tema+1+materi+lambang+Negara&aqs=heirloom-srp. Diunduh 20 Juli 2020.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahmawati, Femi Eka. 2019. *MENEROKA GARUDA PANCASILA DARI KISAH GARUDEYA (Sebuah Kajian Budaya Visual)*. Malang: UB Press
- Rakhmat, Muhammad. 2015. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: STIE Pasundan PRESS.
- Ratnawulan, Elis dan Rusdiana. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.

- Ristekdikti, 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi.
- Sadiman, Arif. Dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: KHARISMA UTAMA OFFSET.
- Sari, Yeni Diana Mella. 2016. *PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS MAKE A MATCH MATERI PENGAMBILAN KEPUTUSAN BERSAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN KELAS V SDN BOJONG SD SALAMAN 01 SEMARANG* (online), tersedia: http://www.google.co.id/search?safe=strict&client=ucwebb&channel=sb&sxsr=ALeKk011Cu4Hh8aPzsrigQTK7DBaT_U1A%3A1595483178871&q=yeni+diana+mella+sari&aqs=heirloom-srp. Diunduh 20 Juli 2020.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung. CV ALFABETA.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV ALFABETA.
- Suryana, Effendy. 2015. *Pancasila dan Ketahanan Jati Diri Bangsa Panduan Kuliah di Perguruan Tinggi*. Bandung: PT REFIKA ADITAMA.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADAMEDIA Group.
- Undang-undang No. 24 Tahun 2009 . *Tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan, dan Lambang Negara*
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: KATA PENA.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *TEKNIK MENYUSUN INSTRUMEN PENELITIAN*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Zunaidah, Farida Nurlaila dan Mohamad Amin. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2 (1)*. (Online), tersedia: <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/3368>, Diunduh 10 Juli 2020.