



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOKLET* ARLANSIA PADA MATA PELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS III SEKOLAH DASAR

Silawati¹, Lukman Hakim², Kiki Aryaningrum³

^{1,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

²Pendidikan Fisika, Universitas PGRI Palembang

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 15 Oktober 2023

Revisi: 14 Maret 2024

Diterima: 29 Maret 2024

Diterbitkan: 30 April 2024

Keywords:

Booklet, learning media, Arlansia

Kata Kunci:

Booklet, media pembelajaran, Arlansia

DOI :

10.31932/jpdp.v10i1.2876

Surel Korespondensi:

silawati727277@gmail.com

Abstract

This research aims to produce an Arlansia booklet media for PPKn learning that is valid, practical and effective. The type of research used is Research and Development with the ADDIE model which consists of five stages, namely: 1) Analyze, needs analysis and curriculum analysis, 2) Design, designing and selecting the appearance of the Arlansia PPKn learning booklet media. 3) Development, validation of products that have been developed. 4) Implementation, the application of the product to determine the practicality of the PPKn learning Arlansia booklet, and 5) Evaluation, the evaluation of the PPKn learning Arlansia booklet to determine the advantages and disadvantages of developing the PPKn learning Arlansia booklet media. Data collection techniques are in the form of questionnaires to determine the validity and practicality of the media, validation questionnaires, student response questionnaires and teacher response questionnaires, as well as tests to determine the effectiveness of the media in the form of 10 multiple choice questions. The research results showed that the percentage value of media validation was 74%, material validation was 72% and language validation was 70% in the valid category, teacher response questionnaire results was 88%, individual trial student response questionnaires was 84%, group trial student response questionnaires small at 82% in the very practical category and effective questionnaire results at 91.6% in the very effective category. So it can be concluded that the development of arlansia booklet learning media at class III on PPKN subjects can be categorized as valid and practical for use in learning activities.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media booklet Arlansia pembelajaran PPKn yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni: 1) Analyze yakni analisis kebutuhan dan analisis kurikulum 2) Design yakni mendesain dan memilih tampilan media booklet Arlansia pembelajaran PPKn. 3) Development, yakni validasi produk yang telah dikembangkan. 4) Implementation, yaitu penerapan produk untuk mengetahui kepraktisan booklet Arlansia pembelajaran PPKn, dan 5) Evaluation, yakni evaluasi terhadap booklet Arlansia pembelajaran PPKn untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pengembangan media booklet Arlansia pembelajaran PPKn. Teknik pengumpulan data berupa angket untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media, yaitu angket validasi, angket respon peserta didik dan angket respon guru, serta tes untuk mengetahui keefektifan media berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 10 soal. Hasil penelitian menunjukkan nilai persentase validasi media sebesar 74%, validasi materi 72% dan validasi bahasa sebesar 70% dengan kategori valid, hasil angket respon guru sebesar 88%, angket respon peserta didik uji coba perorangan 84%, angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil sebesar 82% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket efektif sebesar 91,6% dengan kategori sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran booklet arlansia pada mata pelajaran PPKN kelas III dapat dikategorikan valid dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan sangat dibutuhkan untuk menumbuhkembangkan potensi manusia. Dengan adanya

pendidikan dapat merangsang tumbuhnya kreativitas yang dapat mendorong seseorang berkarya dan berinovasi untuk menghadapi

perkembangan zaman. Savita, Winarsih, & Rahayu (2022) menyatakan bahwa bagian penting dari pendidikan ialah proses pembelajaran. Adapun tujuan serta fungsi pendidikan berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, yaitu suatu upaya untuk mencerdaskan, mengembangkan potensi dari anak bangsa yang akan melahirkan jati diri bangsa Indonesia secara utuh (Fauziyyah & Kuswanto, 2020, hal. 12).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 13 ayat (1) menyebutkan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar (SD, SMP dan MTS), pendidikan menengah (SMA, MA dan SMK) dan perguruan tinggi (Akademik, Universitas, Politeknik dan lain-lain) (Satyawati, Kardiawan, & Kusuma, 2020, hal. 75). Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan paling awal yang ditempuh oleh setiap anak di Indonesia. Pada jenjang Sekolah Dasar dalam proses

pembelajaran diterapkan kurikulum 2013 yang mengintegrasikan tujuh mata pelajaran, seperti Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, IPS, PJOK dan SBdP (Lubis & Azizan, 2020, hal. 3).

PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar. PPKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Azizah A. B., Huwaida, Asihaningtyas, & Fatharani, 2020, hal. 130). Diselenggarakannya mata pelajaran PPKn di sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan kemampuan berpikir kritis, wawasan kebangsaan serta setiap nasionalisme dan berjiwa Pancasila pada peserta didik sejak dini (Lubis, 2020, hal. 28).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada salah satu guru di Sekolah Dasar Negeri 100 Palembang diketahui bahwa media yang tersedia berupa buku teks dari pemerintah. Buku teks tersebut belum memiliki gambar yang bervariasi dan materi yang relatif banyak. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami

materi karena buku hanya berupa tulisan-tulisan kecil. Dengan demikian, keterbatasan buku teks disekolah menjadikan pembelajaran tidak maksimal.

Media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran. Muslim & dkk (2020) menyatakan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami. Salah satu media pendukung pembelajaran yaitu *booklet* (Holilah, Daningsih, & Titin, 2018). Putri, Sari, Widiastuti, & Handziko (2018) menyatakan bahwa *booklet* merupakan perpaduan kata *book* dan *leaflet* dengan ukuran yang kecil. Sedangkan Lubis (2020) berpendapat *booklet* merupakan suatu buku yang berukuran kecil yang terdapat materi yang ringkas. Intika (2018) menjelaskan bahwa *booklet* merupakan media pembelajaran yang berisi materi ajar yang penting, isinya jelas disertai gambar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *booklet* merupakan media pembelajaran berukuran kecil memuat materi yang

jelas dan tegas disertai gambar yang menarik.

Booklet berfungsi sebagai alat bantu dan sarana untuk menyampaikan materi yang disertai gambar untuk memudahkan peserta didik memahami materi Pelajaran (Beama, Tnunay, & Manu, 2019). Kelebihan *booklet* yaitu mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang kecil, materi dibahas secara singkat untuk memudahkan pembaca serta desain desain yang berwarna dan menarik (Lubis, 2020). Kekurangan *booklet* sebagai media cetak, yaitu mencetak membutuhkan waktu yang lama, sulit menampilkan gerak di halaman dan perawatan media yang tidak mudah (Hoiroh & Isnawati, 2020).

Beberapa peneliti terdahulu yaitu Intika (2018), Azizah, et al., (2022) dan Diki, et al. (2022) pada penelitian ini media *booklet* hanya dibatasi pada materi sifat dan perubahan benda, materi Benda di Sekitar dan materi sumber energi. Hasil yang diperoleh dari penelitian (Intika, 2018), yaitu hasil validasi dari pakar materi dan media diperoleh skor rata-rata 3,28% dengan kriteria sangat baik atau layak digunakan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian (Azizah, et al., 2022), yaitu hasil validasi media *booklet* diperoleh presentase 89% dengan kriteria sangat valid sedangkan hasil validasi bahasa diperoleh presentase 86% dengan kriteria sangat valid. Hasil yang diperoleh dari penelitian (Diki, et al., 2022), yaitu hasil validasi bahan ajar *booklet* sebesar 89% dengan kriteria valid sedangkan hasil validasi materi sebesar 88% dengan kriteria valid dan bahan ajar dikatakan praktis dengan memperoleh hasil dari angket respon guru dan peserta didik sebesar 90% dan 91% serta bahan ajar dikatakan efektif dengan hasil uji coba terbatas dengan soal *posttest* sebesar 96%.

Dengan demikian, peneliti akan merancang media pembelajaran berupa *booklet* Arlansia pada mata pelajaran PPKn. Hal tersebut didukung oleh (Mahardika, Wiranda, & Pramita, 2021) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan.

Booklet Arlansia merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi cetak yang

berbentuk buku kecil, berisikan materi yang singkat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan Arlansia merupakan singkatan dari arti lambang negara Indonesia yang terdapat pada materi pembelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar tema 8 subtema 1 pembelajaran 4.

Booklet Arlansia yang dikembangkan peneliti memiliki ciri dan karakteristik sendiri yang membedakan dengan *booklet* lainnya, diantaranya yaitu materi yang disajikan terfokus pada materi arti lambang negara Indonesia untuk kelas III dan dilengkapi gambar yang relevan untuk memperjelas materi, tampilan media pembelajaran *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn lebih menarik karena materinya mudah dipahami serta dilengkapi dengan ilustrasi gambar berwarna serta *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn dikembangkan berbasis cetak ukuran A5. jenis kertas yang digunakan yaitu *art paper* 260 gram dengan jilid staples tengah (*saddle stitching*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *booklet* Arlansia pada mata pelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan atau daftar isian terhadap objek yang akan diteliti (Amruddin, et al., 2022). Angket yang digunakan pada penelitian ini ialah angket validasi yang diberikan kepada 3 validator yaitu bahasa, materi dan media pembelajaran serta instrumen respon guru dan peserta didik untuk menilai kepraktisan media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn. Sedangkan tes adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur hasil belajar (Wati, Hakim, & Lia, 2021). Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media *booklet* Arlansia yang dikembangkan. Tes yang digunakan pada penelitian ini berupa soal evaluasi yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu

analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan.

Hasil dan Pembahasan

Tahap yang dilakukan dalam pengembangan produk yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

1. Tahap *Analyze*

Tahap *analyze* merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn. Menurut Yulianti & Kumala (2019) tahap analisis dilakukan untuk mengetahui masalah yang ada di lapangan. Kegiatan analisis ini meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan

Nopianti, Akhbar, & Araningrum (2022) menyatakan bahwa tahap analisis kebutuhan berguna untuk memahami permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas III yang telah dilakukan peneliti, guru menggunakan media pembelajaran video animasi, gambar dan buku

paket dari pemerintah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik yang telah dilakukan di kelas III Sekolah Dasar, diperoleh persentase siswa lebih mudah mengingat hal-hal yang dilihat atau dibaca sebesar 66,6% dan siswa membutuhkan media lain untuk belajar sebesar 91,6%. Dengan demikian, dalam pembelajaran PPKn di perlukan suatu media pembelajaran yang lebih menarik dan membuat siswa terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Kegiatan analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran di Sekolah. Kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah kurikulum 2013. Dalam penerapan kurikulum 2013 lebih memfokuskan pada proses belajar mengajar (Aulia, Oktavia, & Aryaningrum, 2022).

Bagian dari kurikulum 2013 yang dianalisis ialah KI, KD dan indikator yang mencakup ruang

lingkup materi yang dikembangkan. Pada penelitian yang akan mengembangkan *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn materi Arti Lambang Negara Indonesia dengan KD 3.1 Memahami arti lambang negara pada lambang negara “Garuda Pancasila” dan 4.2 Menceritakan arti gambar pada lambang negara.

2. Tahap *Design*

Pada tahap desain ini peneliti mulai mendesain, merancang dan memilih tampilan media seperti menyusun materi sesuai KI, KD dan Indikator, sampul, *layout*, *shapes*, tata letak gambar, *font size*, jenis *font*, dan jenis kertas yang digunakan yaitu *art paper* 260 gram dengan jilid staples tengah (*saddle stitching*). Diki, Mukmin & Wenda (2022) menyatakan bahwa struktur isi *booklet* menyerupai buku, hanya saja cara penyajian isinya jauh lebih singkat daripada buku. Adapun desain awal produk terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. (a) desain sampul depan; (b) desain materi; (c) desain sampul belakang (Peneliti, 2023)

3. Tahap Development

Tahap *development* yaitu validasi produk yang telah dikembangkan. Puspasari & Suryaningsih (2019) menyatakan bahwa validasi merupakan tahapan pengembangan produk dengan meminta penilaian serta revisi

sesuai saran dan komentar dari validator. Validasi ini dilakukan oleh 4 validator yang terdiri dari 3 dosen dan 1 guru Sekolah Dasar dengan mengisi angket penilaian untuk mengetahui kevalidan produk. Hasil revisi produk setelah direvisi terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Revisi Produk

Pada tahap revisi produk, hasil validasi desain didapatkan bahwa produk yang dikembangkan masih memiliki kekurangan, sehingga perlu dilakukan revisi berdasarkan saran perbaikan. Pada validasi media terdapat saran, yaitu tambahkan logo di sampul depan, tambahkan nama pembimbing, pemilihan warna perhatikan dan

sesuaikan dengan siswa SD, gunakan jenis *font* yang seragam, penulisan keterangan gambar perbaiki sesuai pedoman, cantumkan sumber pada setiap gambar dan teori, tampilan halaman nomor perbaiki jangan menggunakan burung garuda, jenis kertas yang digunakan perbaiki dan tambahkan foto pada biodata

penulis. Beberapa saran oleh validator pada validasi materi yaitu gambar pada materi Bhinneka Tunggal Ika disesuaikan dengan siswa SD supaya mudah dipahami dan tambahkan materi simbol-simbol sila Pancasila. Selanjutnya saran oleh validator terhadap validasi Bahasa, yaitu perhatikan titik koma, penulisan pada awal kalimat menggunakan huruf kapital sesuai dengan PUEBI, perbaiki kalimat pada evaluasi pembelajaran dan perbaiki penulisan daftar pustaka sesuai dengan pedoman. Hasil dari validasi yang diperoleh dari angket validasi setelah revisi, yaitu diperoleh nilai persentase validasi media sebesar 75,5% termasuk kategori valid, nilai presentase validasi materi sebesar 73% termasuk kategori valid dan nilai persentase validasi bahasa sebesar 73,5% termasuk kategori valid.

4. Tahap *Implementation*

Setelah dinyatakan valid oleh para validator, selanjutnya yaitu penerapan produk untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn. Pada tahap

implementatiton terdapat dua tahapan yaitu:

a. Uji Coba Kepraktisan

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba awal produk yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn. Uji coba awal dilakukan dengan mengambil data pada angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik. angket respon guru diberikan kepada wali kelas III Sekolah Dasar dan angket respon peserta didik diberikan kepada 3 peserta didik pada tahap uji coba perorangan. Imania & Bariah (2019) menyatakan bahwa uji coba perorangan terdiri dari 3 peserta didik yang dipilih mewakili peserta didik dengan prestasi rendah, sedang dan tinggi. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap sekelompok kecil peserta yang berjumlah 10-15 orang (Savita, Winarsih, & Rahayu, 2022). Pada tahap ini peneliti memilih 12 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil. Tabel 1., berikut hasil uji coba kepraktisan terhadap media pembelajaran *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn.

Tabel 1. Hasil Angket Respon Guru

Aspek	Skor Penilaian	
	G1	G2
Tampilan <i>booklet</i> arlansia pembelajaran PPKn sangat menarik	5	5
Kesesuaian materi yang disajikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator	5	4
Penyajian gambar relevan dengan materi	4	4
Kelengkapan materi yang disajikan	4	4
Kejelasan tulisan pada <i>booklet</i> arlansia pembelajaran PPKn	4	4
Penggunaan bahasa mudah dipahami	4	4
<i>Booklet</i> arlansia pembelajaran PPKn mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	4	5
Keterarikan guru menggunakan <i>booklet</i> arlansia pembelajaran PPKn sebagai media pembelajaran	4	4
<i>Booklet</i> arlansia pembelajaran PPKn dapat menambah variasi media pembelajaran di sekolah	5	4
Kemudahan penggunaan <i>booklet</i> arlansia pembelajaran PPKn	4	4
Jumlah nilai	46	42
Total skor yang diperoleh (G1, G2)	92	84
Skor Rata-Rata	88	

Sumber: Olah Data Peneliti, 2023

Penjabaran hasil angket respon guru terhadap media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn sebagai berikut:

$$\text{Skor Praktis} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Praktis G1} = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$\text{Skor Praktis} = 92\%$$

$$\text{Skor Praktis G2} = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$\text{Skor Praktis} = 84\%$$

$$\text{Skor Praktis Rata - rata} = \frac{92+84}{2} = 88\%$$

$$\text{Skor Praktis} = 88\%$$

Berdasarkan hasil angket respon guru Tabel 1 terhadap

kepraktisan *booklet* Arlansia diperoleh nilai dengan presentase 89%. Oleh karena itu, *booklet* Arlansia dikategorikan sangat praktis. *Booklet* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena media *booklet* disusun berdasarkan kebutuhan siswa. Menurut survei (Azizah, Niam, & Prastowo, 2022) diperoleh nilai preestase sebesar 100%, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *booklet* layak digunakan.

Tabel 2. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

Aspek	Skor Penilaian		
	AJK	HRR	MKD
Ukuran <i>booklet</i> arlansia pembelajaran PPKn mudah dibawa kemana-mana	4	4	5
Cover yang digunakan pada <i>booklet</i> arlansia pembelajaran PPKn dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik	5	5	4
Petunjuk penggunaan <i>booklet</i> arlansia pembelajaran PPKn jelas	3	3	4
Materi yang disajikan mudah dipahami	4	4	5
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	3	3
Gambar yang disajikan jelas dan menarik	5	4	5
Teks dalam <i>booklet</i> arlansia pembelajaran PPKn mudah dibaca	4	4	3
Media <i>booklet</i> arlansia pembelajaran PPKn mudah digunakan	4	4	4
<i>Booklet</i> arlansia pembelajaran PPKn dapat mempermudah memahami materi arti lambang negara Indonesia	5	5	4
Saya lebih tertarik belajar menggunakan <i>booklet</i> arlansia pembelajaran PPKn dalam memahami materi arti lambang negara Indonesia	5	5	5
Jumlah nilai	43	41	42
Total skor yang diperoleh	86	82	84
Skor Rata-rata		84	

Sumber: Olah Data Peneliti, 2023

Penjabaran hasil angket respon peserta didik pada tahap uji coba perorangan terhadap media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn sebagai berikut:

$$\text{Skor Praktis} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}}$$

$$\text{Skor Praktis AJR} = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$\text{Skor Praktis} = 86\%$$

$$\text{Skor Praktis HRR} = \frac{41}{50} \times 100\%$$

$$\text{Skor Praktis} = 82\%$$

$$\text{Skor Praktis MKD} = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$\text{Skor Praktis} = 84\%$$

$$\text{Skor Praktis Rata - rata} = \frac{86+82+84}{3} = 84\%$$

Berdasarkan hasil penilaian angket respon peserta didik uji coba perorangan Tabel 2 diperoleh nilai dengan presentase 84% dan dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil angket respon pesrta didik, secara keseluruhan didapatkan respon positif terhadap *booklet* Arlansia. *Booklet* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena media *booklet* disusun berdasarkan kebutuhan siswa. Hal ini searah dengan hasil penelitian (Savita, Winarsih, & Rahayu, 2022) yang memperoleh

nilai presentase sebesar 97,87% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Uji Coba Kelompok Kecil

Butir Pertanyaan	Skor Penilaian											
	A	AR	AY	HD	JM	L	MA	ND	R	RN	RP	RS
1	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	3
2	5	4	4	3	3	4	5	5	5	5	3	4
3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3
4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4
5	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3
6	4	5	5	3	3	5	4	5	4	5	5	5
7	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4
8	4	4	4	3	3	4	5	5	5	4	3	4
9	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4
10	5	4	4	4	3	5	4	5	4	4	3	4
Skor	42	40	38	36	36	41	40	45	43	44	39	38
Total skor	492											
Skor maksimal	600											

Sumber: Olah Data Peneliti, 2023

Penjabaran hasil angket respon peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil terhadap media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn sebagai berikut:

$$\text{Skor Praktis} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Praktis} = \frac{492}{600} \times 100\%$$

$$\text{Skor Praktis} = 82\%$$

Berdasarkan hasil penilaian angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil Tabel 3 diperoleh nilai dengan presentase 82% dikategorikan sangat praktis. Respon positif juga didapatkan dari siswa bahwa materi yang terdapat pada *booklet* Arlansia dapat

membantu siswa memahami materi arti lambang negara Indonesia dengan mudah. Menurut survey (Hoiroh & Isnawati, 2020) diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,6% kategori sangat efektif.

Dapat disimpulkan dari hasil penilaian angket respon guru, angket respon peserta didik uji coba perorangan dan angket respon uji coba kelompok kecil diperoleh kategori sangat praktis untuk media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn. Sehingga, tidak perlu adanya perbaikan dan revisi terhadap media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn dan dapat langsung diuji coba lapangan pada kelas III Sekolah Dasar untuk

mengetahui keefektifan media *booklet* Arlansia Pembelajaran PPkn .

b. Uji Coba Keefektifan

Pada tahap uji coba keefektifan peneliti melakukan uji coba lapangan untuk mengetahui keefektifan media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn. Hanisah, Irhasyuarna, & Yulinda (2022)

menyatakan bahwa keefektifan media pembelajaran diukur berdasarkan ketuntasan hasil tes belajar siswa. Uji coba lapangan dilakukan kepada seluruh siswa kelas III yang berjumlah 24 siswa berupa soal tes yang terdiri dari 10 pilihan ganda. Berikut hasil penilaian keefektifan media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Nama Siswa	Skor/Nilai	KKM	Kriteria Tuntas/Tidak Tuntas
1	A	90	70	Tuntas
2	AA	90	70	Tuntas
3	ACPA	80	70	Tuntas
4	AD	80	70	Tuntas
5	AJK	100	70	Tuntas
6	AL	60	70	Tidak Tuntas
7	ANM	90	70	Tuntas
8	AR	100	70	Tuntas
9	AU	90	70	Tuntas
10	BRP	80	70	Tuntas
11	F	80	70	Tuntas
12	KA	90	70	Tuntas
13	MAA	100	70	Tuntas
14	MAG	70	70	Tuntas
15	MG	100	70	Tuntas
16	MKD	90	70	Tuntas
17	NDW	100	70	Tuntas
18	P	90	70	Tuntas
19	PO	90	70	Tuntas
20	R	100	70	Tuntas
21	RPP	100	70	Tuntas
22	RS	80	70	Tuntas
23	S	40	70	Tidak Tuntas
24	YPP	70	70	Tuntas
Total skor			492	
Skor maksimal			600	

Sumber: Olah Data Peneliti, 2023

Berdasarkan hasil uji coba lapangan di atas, diperoleh jumlah peserta didik yang tuntas dengan banyak peserta didik 24 orang. Penjabaran hasil uji coba lapangan media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn sebagai berikut:

$$\text{Skor Efektif} = \frac{T}{n} \times 100\%$$

$$\text{Skor Efektif} = \frac{22}{24} \times 100\%$$

$$\text{Skor Efektif} = 91,6\%$$

Berdasarkan hasil uji coba lapangan Tabel 4, bahwa ketuntasan hasil belajar siswa kelas III mencapai 91,6% berarti dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini searah penelitian (Intika, 2018) yang memperoleh media *booklet* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil presentase sebesar 84,5%.

5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap *evaluation* peneliti akan melakukan evaluasi terhadap *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn

untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pengembangan *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn dapat digunakan untuk memperbaiki mutu dari *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn. Kekurangan *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn yaitu proses desain media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn dan mencetak membutuhkan waktu yang cukup lama dan media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn ini hanya terbatas pada materi arti lambang negara Indonesia. Sedangkan kelebihan media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn bersifat *fleksibel* karena mudah dibawa kemana-mana serta bentuknya yang kecil dan tipis, proses pembelajaran menggunakan *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn lebih menarik sehingga mempermudah siswa memahami materi arti lambang negara Indonesia karena materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami dan media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn disertai evaluasi yang berupa soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengetahui efisiensi materi yang telah dipelajari.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut.

1. Hasil pengembangan media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn dinyatakan valid setelah divalidasi oleh 4 validator yang terdiri dari 3 dosen Universitas PGRI Palembang dan 1 guru Sekolah Dasar, diperoleh hasil presentase validasi media sebesar 75,5%, nilai presentase validasi materi sebesar 73% dan nilai presentase validasi bahasa sebesar 73,5% yang masuk dalam kategori valid.
2. Hasil pengembangan media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn dinyatakan praktis melalui angket respon guru sebesar 89% dan angket respon uji coba perorangan dengan hasil 84% serta hasil presentase angket respon uji coba kelompok kecil sebesar 74 termasuk kategori sangat praktis.
3. Hasil pengembangan media *booklet* Arlansia pembelajaran PPKn dinyatakan efektif dari data yang diperoleh melalui nilai tes belajar

siswa sebesar 91,6% termasuk kategori sangat efektif.

Daftar Pustaka

- Amruddin, Muskananfolo, I. L., Febriyanti, E., Badi'ah, A., Pandie, F. R., Yasintha, M., . . . Tahu, S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: CV Media Sains Indonesia. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Aulia, V. P., Oktavia, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Mitigasi Bencana Pada Siswa Kelas III SD. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 7(3), 79-84.
- Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. (2020). Konsep, Nilai, Moral dan Norma dalam Pembelajaran PPKn SD. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 129-138.
- Azizah, N. N., Niam, F., & Prastowo, A. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Benda di Sekitar untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Wonorejo 02 Kabupaten Blitar. *Patria Education Journal*, 2(1), 60-69.
- Beama, N., Tnunay, P., & Manu, T. S. (2019). Media Pembelajaran Booklet Berbasis Pendekatan Saintifik Pokok Bahasan Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan. *Indigenous Biologi*:

- Jurnal Pendidikan dan Sains Biologi*, 2(3), 132-140.
- Diki, S. A., Mukmin, B. A., & Wenda, D. D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Booklet Berbasis Kontekstual Pada Materi Sumber Energi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPKD (Jurnal Pendidikan dan Konseling)*, 4(1), 159-164.
- Hanisah, Irhasyurna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring Suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6-16.
- Hoiroh, A. M., & Isnawati. (2020). Pengembangan Media Booklet Elektronik Materi Jamur Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas X SMA. *Bioedu (Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi)*, 9(1), 292-301.
- Holilah, S., Daningsih, E., & Titin. (2018). Kelayakan Booklet Materi Keanekaragaman Hayati Berdasarkan Morfologi dan Kandungan Gizi Buah Tepo, Kereke, Pirit. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(7), 1-9.
- Imania, K. A., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Petik: Jurnal Pendidikan teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(1), 31-47.
- Intika, T. (2018). Pengembangan Media Booklet Science For Kids Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1), 10-17.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281.
- Muslim, A. H., & dkk. (2020). *Media Pembelajaran Pkn di SD*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Nopianti, I., Akhbar, M. T., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Display Flipchart Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 136 Palembang. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan.*, 2(3), 1264-1268.
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Jurnal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137-152.
- Putri, W. A., Sari, A. I., Widiastuti, E., & Handziko, R. C. (2021).

- Pengembangan Booklet Sistem Pencernaan untuk Siswa Sekolah Menengah ataa. *Didaktika Biologi: jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(1), 23-32.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Savita, M., Winarsih, & Rahayu, D. A. (2022). Pengembangan Booklet Mimi Mintuna sebagai Sumber Belajar Pada Sub-Materi Pelestarian Sumber Daya Hayati Kelas X SMA. *Bioedu (Berkala Jurnal Pendidikan Biologi)*, 11(3), 596-609.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan : Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, D. A., Hakim, L., & Lia, L. (2021). Pengembangan E-Lkpd Interkatif Hukum Newton Berbasis Mobile Learning Menggunakan Live Worksheets In High School. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(2), 72-80.
- Yulianti, N. A., & Kumala, F. (2019). Pengembangan Media E-booklet Materi Zat untuk Meningkatkan Karakter Siswa SD Islamic Global School Malang. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 6(2), 112-119.