

**PENGEMBANGAN MEDIA “PARANTAR” PAPAN PUTARAN PINTAR
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN HAK DAN KEWAJIBAN
PEMBELAJARAN PPKN KELAS 3 SD**

Tita Puspita Mega Sari¹, Titin Sunaryati²

^{1,2}Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

titapuspitamega@gmail.com¹, auliaarifani1@gmail.com²

ABSTRAK

Kurangnya metode edukatif yang menarik dan efektif. Banyak pendekatan konvensional yang kurang berhasil dalam menarik perhatian dan memotivasi individu untuk meningkatkan hak dan kewajiban. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif dan interaktif yang dapat mengatasi tantangan tersebut dan memungkinkan individu untuk menginternalisasi makna dan signifikansi hak dan kewajiban dalam konteks kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan Tujuan untuk mengembangkan media papan putaran pintar sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan pengetahuan hak dan kewajiban siswa. penelitian ini dilakukan di SDN Sukamakmur 03 Telukjambe Timur-Karawang Penelitian ini menggunakan pengembangan dengan model ADDIE meliputi: analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: media papan putaran pintar dinyatakan “sangat layak” dibuktikan dengan hasil penilaian validator ahli bahasa skor 83%, penilaian ahli meateri 95%, dan penilaian ahli media 94,4% dan Media papan putaran pintar dinyatakan efektif dalam meningkatkan pengetahuan Hak dan Kewajiban. Hal ini ditunjukkan dari hasil pretest dan posttest dengan uji sampel paired T-Test signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dengan posttest. Berdasarkan validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan media pembelajaran papan putaran pintar sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Papan Putaran Pintar, PPKn.

ABSTRACT

Lack of interesting and effective educative methods. Many conventional approaches are less successful in attracting attention and motivating individuals to increase their rights and obligations. Therefore, an innovative and interactive approach is needed that can overcome these challenges and enable individuals to internalize the meaning and significance of rights and obligations in the context of everyday life. This study aims to develop smart playback board media as an innovative solution in increasing students' rights and obligations. This research was conducted at SDN Sukamakmur 03 Telukjambe Timur-Karawang. This study used the

ADDIE development model including: analysis, design, development, implementation, evaluation. The results showed that: the smart round board media was declared "very feasible" as evidenced by the results of the linguist validator's assessment of a score of 83%, the meatory expert's assessment of 95%, and the media expert's assessment of 94.4% and the smart round board media was declared effective in increasing knowledge of rights and Obligations. This is shown from the results of the pretest and posttest with the sample test paired T-test with a significance (2-tailed) of 0.000 which means that there is a significant difference between the pretest and posttest. Based on expert validation and product trials, the authors can conclude that the smart round board learning media is very appropriate and effective for use in Civics learning on Rights and Obligations.

Keywords: Educational Games, Smart Turnboards, PPKn.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Depdiknas, 2006:97-104). Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bisa digunakan sebagai wadah yang tepat dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional di sekolah dasar. secara umum tujuan Pendidikan Kewarganegaraan menurut Djahiri (Magdalena et al., 2020) yaitu untuk Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Namun pada kenyataannya masih ditemukan masalah-masalah dalam mengimplementasi pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) Guru pada saat penyampaian materi PPKn, biasanya masih menggunakan metode konvensional artinya penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan metode ceramah, guru berdiri didepan kelas mendominasi seluruh kegiatan pembelajaran maksudnya, pembelajaran masih berpusat pada guru sedangkan siswa hanya menerima pelajaran yang ada padanya kepada siswa kendala yang dihadapi pada siswa yaitu sulitnya materi untuk dipahami oleh siswa karena materi terlalu berat, terkadang siswa kurang aktif pada saat proses belajar mengajar, serta peralatan yang kurang memadai untuk membantu proses belajar mengajar(Nur Aisah et al., 2022).

Permasalahan Pembelajaran PPKn juga di alami oleh siswa kelas 3 SDN Sukamakmur 03 Karawang. Oleh karenanya Peneliti mencari analisis kebutuhan pada SDN Sukamakmur 03 melalui observasi awal dan wawancara guru kelas, peneliti menghasilkan informasi bahwa masalah yang dihadapi siswa yaitu banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh karena pembelajaran terlalu monoton, siswa cenderung lebih asik mengobrol dengan teman, begitupun masalah yang ada pada guru dalam proses pembelajaran guru hanya menjelaskan saja atau metode ceramah, dan siswa tidak berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan juga tidak tersedianya media pembelajaran membuat pembelajaran kurang optimal karena Sekolah ini berlokasi di desa sehingga pengembangan media kurang diperhatikan dan perlu inovasi terbaru yang mampu menarik minat siswa teradap PPKn. Tak hanya itu, siswa pun belum memahami dan membedakan mana hak dan mana kewajiban. Terkadang hak-hak yang harusnya didapatkan oleh para siswa tersebut, mereka tidak mau menerimanya, contohnya saja hak untuk mendapatkan pengajaran. Sering kali para siswa senang jika tidak belajar, dan tentu saja ini tidak bisa dibenarkan karena mendapatkan pengajaran adalah hak mereka. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu perbaikan yang sesuai tujuan pembelajaran agar dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Oleh karena itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran mendorong peneliti untuk menerapkan suatu alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan media berupa “PARANTAR” Papan Putaran Pintar untuk Meningkatkan pengetahuan hak dan kewajiban pada siswa kelas 3 SDN Sukamakmur 03. Sehingga pengembangan media pembelajaran Papan Putaran Pintar dapat digunakan sebagai alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran PPKn. Media pembelajaran PARANTAR (papan putar pintar) yaitu suatu alat yang bentuknya bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar ataupun berkeliling yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran Peneliti tertarik untuk menggunakan alat praga papan putaran pintar tersebut agar peserta didik lebih memahami materi hak dan kewajiban dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk dapat membuat suatu produk yang berupa media pembelajaran papan putaran pintar hak dan kewajiban dan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media “PARANTAR” Papan Putaran Pintar Untuk Meningkatkan Hak dan Kewajiban Pembelajaran PPKn Kelas III SD”

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode research and development (penelitian dan pengembangan). Menurut Sugiyono (2015:407) bahwa metode Research and Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji produk tersebut.

Adapun model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah untuk menghasilkan produk kemudian menguji keefektifan produk tersebut. Tahapan model pengembangan ADDIE meliputi: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation Penelitian ini menghasilkan media papan putaran pintar untuk meningkatkan pengetahuan hak dan kewajiban pembelajaran PPKn siswa kelas 3 SD. Dalam penelitian ini media dikembangkan yang kemudian diuji dengan ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Setelah dinyatakan valid atau layak untuk digunakan pada proses pembelajaran, lalu dilakukan uji kelompok kecil dan uji lapangan yang melibatkan guru dan siswa di kelas 3 SD.

Teknik analisis data uji validasi menggunakan persentase rata-rata validasi ahli untuk setiap komponen dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

Σx = nilai yang diperoleh

Σxi = nilai maksimal

Hasil dari perhitungan ditentukan tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang digunakan. Kualifikasi yang memenuhi ketentuan berikut:

Tabel 1 Kategori Kevalidan Produk

(Riduwan, 2008:15)

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81% -100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak

21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Saat menganalisis data dari tanggapan guru dan peserta didik, peneliti menggunakan skala likert 1-5 (Sugiyono, 2019: 93).

- a) Perhitungan persentase respon guru dan peserta didik dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus:

$$X_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} 100\%$$

Keterangan:

X_i = respon peserta didik

X_i = respon peserta didik

jumlah skor = validator

Skor maksimal = jumlah skor tertinggi dari semua item

- b) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon guru dan peserta didik:

$$P = \frac{\sum x}{n} 100\%$$

Keterangan:

P = rata-rata respon siswa/guru

$\sum x$ = jumlah nilai respon siswa/siswa

n = banyak siswa

Setara dengan kuesioner validasi ahli, respon guru dan siswa memiliki lima kategori skala digunakan untuk tingkat kemenarikan produk dari respon guru dan siswa. Berikut penjelasan dari kelima kategori tersebut:

Tabel 2 Kategori Angket Respon Siswa

(Riduwan, 2008:15)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
$81\% < X_i \leq 100\%$	Sangat Menarik
$68\% < X_i \leq 84\%$	Menarik
$52\% < X_i \leq 68\%$	Cukup Menarik

$36% < Xi \leq 52%$	Kurang Menarik
$20% < Xi \leq 36%$	Sangat Tidak Menarik

Adapun kategori skala untuk respon guru dalam menilai kepraktisan produk adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Kategori Angket Respon Guru

(Riduwan, 2008: 15)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
$81% < Xi \leq 100%$	Sangat Praktis
$68% < Xi \leq 84%$	Praktis
$52% < Xi \leq 68%$	Cukup Praktis
$36% < Xi \leq 52%$	Kurang Praktis
$20% < Xi \leq 36%$	Sangat Tidak Praktis

Produk media papan putaran pintar yang dikembangkan mendapat respon positif dari guru ataupun peserta didik apabila persentase yang diperoleh dari angket respon tersebut dikatakan menarik. Adapun dalam mengolah data hasil pretes dan postes peneliti menggunakan uji T-Test dengan prasyarat uji normalitas dan homogenitas. Pengambilan keputusan uji *T-Test* yakni apabila nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest*. Sedangkan apabila nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* (Nursafika et al., 2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis (*Analyze*), Pada tahap pertama penelitian ini yang dilakukan adalah analisis. Yaitu dengan melakukan analisis kompetensi Dasar, analisis siswa, analisis materi, analisis media dan analisis ketersediaan data. Dengan melihat silabus milik guru peneliti memilih kompetensi dasar 3.2 dari kelas 3 mata pelajaran PPKn (Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah) peneliti juga melakukan observasi kelas Berdasarkan analisis kebutuhan siswa mengharapkan adanya pengembangan dari media pembelajaran yang baru dengan visual yang lebih menarik, pada analisis materi peneliti melihat pada pembelajaran PPKn hasil yang diperoleh kurang optimal rata-rata masih di bawah KKM maka peneliti memilih Pembelajaran PPKn Tema 4 Kewajiban dan hakku kelas 3 SDN Sukamakmur 03. Pembelajaran PPKn yang membahas mengenai materi hak dan kewajiban di

sekolah dan dirumah dengan berbantuan media, diharapkan adanya pengembangan dari media pembelajaran yang baru dengan visual yang lebih menarik.

Hasil perancangan (*design*). Tahap kedua penelitian ini merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Ada 3 langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya a). Perancangan Tampilan Media, media pembelajaran Papan Putaran Pintar yang akan dikembangkan terlebih dahulu dirancang sketsa tampilan media pembelajaran Papan Putaran Pintar mengenai hak dan kewajiban pada pembelajaran PPKn. Sketsa yang dibuat adalah 1). sketsa papan Jawaban permainan yaitu berbentuk persegi panjang, terdapat petak-petak untuk menempel jawaban pada soal, terbuat dari kayu MDF tebal berukuran 60cm x 80 cm dengan ketebalan 5 cm, Setiap soal yang di pilih nanti akan di jawab kemudian tempelkan pada petak-petak tempelan hak di sekolah dan di rumah ataupun kewajiban di rumah dan di sekolah 2). sketsa penyangga papan, yaitu terbuat dari kayu dengan tinggi 110 cm, Fungsi Penyangga Papan ini untuk menopang papan agar papan Permainan berdiri kokoh 3). Roda Putaran Bentuk Putaran sama seperti Roda pada umumnya, yaitu berbentuk lingkaran yang memiliki warna pada setiap petak. Roda putaran ini terbuat dari kayu MDF memiliki dimensi 30 cm dengan ketebalan 9 cm 4). kotak soal, Kotak Soal ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran 6cm x 18cm yang terdapat 2 bagian kotak yaitu untuk kotak soal pertanyaan gambar dan soal pernyataan dan masing-masing kotak mempunyai warna tersendiri, kotak soal juga akan di tempelkan pada bagian papan permainan. 5). Kartu soal, terdapat 2 kartu, yaitu kartu Soal gambar dan kartu Soal pernyataan. Kartu-kartu ini dibuat dari kertas yang dilaminating sehingga kartu soal tidak mudah robek, masing-masing kartu berukuran 4,7cm x 8cm. Pada kartu ini terdapat soal yang berkaitan dengan materi Hak dan kewajiban dirumah dan disekolah b). Perancangan Soal, Jawaban dan Aturan Permainan, Pada tahap ini peneliti membuat peraturan pengaplikasian media PARANTAR, soal-soal serta jawaban c). Menyusun Instrumen Penelitian Produk, Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen penilaian kualitas media berupa angket daftar isian (*check list*) untuk Penyusunan instrumen penilaian media untuk validasi para ahli, penilaian dan angket guru, angket respon siswa, dan soal tes.

Hasil Pengembangan (*Development*), Tahap ketiga penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media papan putaran pintar yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, media papan putaran pintar direvisi sesuai dengan kritik dan saran oleh para validator. Uji mandiri dilakukan oleh peneliti sendiri untuk menilai bahwa

produk layak untuk di uji oleh validator. Adapun validator terdiri 3 ahli yaitu ahli media oleh Ahmad Sudarsono,S.Pd. Ahli bahasa oleh Adang Rismanto,S.Pd dan ahli materi oleh Misbah, S.Pd.,M.Pd. Berikut hasil tampilan media Papan putaran pintar dan juga terdapat soal serta buku panduan petunjuk:



Gambar 1 Komponen Produk Media PARANTAR Papan Putaran Pintar

Dari hasil validasi ahli media dirumuskan dengan data sebagai berikut:

Tabel 4 Data Penilaian Validator

No	Validator	Skor Rata-Rata	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	4,72	94,4%	Sangat Layak
2.	AhliMateri	4,75	95%	Sangat Layak
3.	Ahli Bahasa	4,15	83%	Sangat Layak
Rata-Rata		4,54	90,8%	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi penilaian oleh ahli media terhadap Papan Putaran Pintar berdasarkan penilaian oleh dosen ahli media menunjukkan rata rata total 4,72 dari skor rata-rata maksimal 5,00 dengan persentase 94,4%. Ahli media berpendapat bahwa Papan Putaran Pintar sebagai media pembelajaran pada kriteria sangat Valid atau dikategorikan sangat layak Namun demikian tanggapan, kritik, dan saran dari validator ahli bahan ajar juga peneliti perhatikan.

Adapun berdasarkan data hasil validasi penilaian oleh ahli materi terhadap Media Papan Putaran Pintar berdasarkan penilaian oleh ahli bahasa menunjukkan rata rata total 4,75 dari skor rata-rata maksimal 5,00 dengan persentase 95%. Ahli bahasa berpendapat bahwa

Papan Putaran Pintar sebagai media pembelajaran pada kriteria sangat Valid atau dikategorikan sangat layak Namun demikian tanggapan, kritik, dan saran dari validator ahli bahan ajar juga peneliti perhatikan.

Sedangkan berdasarkan data hasil validasi penilaian oleh ahli bahasa terhadap Papan Putaran Pintar berdasarkan penilaian oleh ahli bahasa menunjukkan rata-rata total 4,15 dari skor rata-rata maksimal 5,00 dengan persentase 83%. Ahli bahasa berpendapat bahwa Papan Putaran Pintar sebagai media pembelajaran pada kriteria sangat Valid atau dikategorikan sangat layak Namun demikian tanggapan, kritik, dan saran dari validator ahli bahan ajar juga peneliti perhatikan.

Hasil Implementasi (*Implementation*), Tahap keempat penelitian ini Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk pengembangan media pakapin. Produk yang telah dinyatakan valid, kemudian diuji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun pelaksanaannya dilakukan di SDN Sukamakmur 03 pada peserta didik kelas 3 pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Pelaksanaannya dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dengan 3 kali pertemuan dimana pertemuan awal dilakukan untuk penjelasan dan pendalaman materi, pertemuan kedua dilakukan *pretest* dan pembelajaran menggunakan media pada uji perorangan pada uji coba kelompok kecil diakhir *posttes*. pertemuan ketiga *pretest* uji coba kelompok yang lebih besar (uji coba lapangan) menggunakan media diakhir *posttes*.

Adapun hasil data yang diperoleh dari angket uji coba skala kecil adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Analisa Data Uji Coba Sekala Kecil

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Ketertarikan	24,4	97,6%	Sangat Menarik
2	Materi	38,8	97%	Sangat Menarik
3	Bahasa	9,8	98%	Sangat Menarik
Rata-Rata			97,33%	Sangat Menarik

Berdasarkan data hasil uji coba skala kecil dengan lima responden di peroleh pada aspek ketertarikan media yang meliputi lima indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 24,4 dengan persentase 97,6%, aspek materi yang meliputi delapan indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 24,25 dengan persentase sebesar 97%, aspek bahasa yang meliputi dua indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 24,5 dengan jumlah

persentase sebesar 98%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 97,33% dengan kategori Sangat Menarik. Setelah dilakukan uji coba skala kecil (perorangan) untuk mengetahui kemenarikan produk media Papan Putaran Pintar materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas 3, produk dikatakan memiliki kemenarikan yang tinggi sehingga tidak dilakukan revisi dan bisa melanjutkan ke tahap uji coba Lapangan.

Tabel 6 Hasil Analisi Data Uji Coba Lapangan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Ketertarikan	24,43	97,73%	Sangat Menarik
2	Materi	39,7	99,25%	Sangat Menarik
3	Bahasa	9,86	99,2%	Sangat Menarik
Rata-Rata			98,6%	Sangat Menarik

Berdasarkan data hasil uji coba Lapangan dengan 30 responden di peroleh pada aspek keterkaitan yang meliputi lima indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 24,43 dengan persentase 97,73%, aspek materi yang meliputi delapan indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 39,7 dengan persentase sebesar 99,25%, aspek tampilan yang meliputi dua indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 9,86 dengan jumlah persentase sebesar 99,2% Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 98,6% dengan kategori Sangat Menarik.

Hasil Evaluasi (*Evaluation*), Pada tahap terakhir dimana peneliti melakukan penilaian kualitas dari produk. Berikut adalah hasil dari analisis untuk persepsi siswa dan hasil belajar siswa:

1. Data Persepsi atau Respon Siswa

Diketahui bahwa total skor dari angket respon siswa adalah sebesar 2.220 dengan skor maksimal angket adalah 2.250. Lalu pada rata-rata skor angket respon siswa sejumlah 74 dan dari hasil tersebut memiliki angka persentase sebesar 98,66% dengan kategori Sangat Menarik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media papan putaran pintar untuk meningkatkan pengetahuan hak dan kewajiban memiliki kategori dengan kemenarikan yang tinggi sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

2. Data Hasil Belajar dan Uji Efektifitas

Setelah melakukan pembelajaran media papan papan putaran pintar diperoleh hasil *posttest* siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa saat tahap implementasi akan dievaluasi dan dilihat apakah media papan putaran pintar dalam meningkatkan pengetahuan materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PPKn maka dilakukan evaluasi dengan menggunakan Uji T-Test. Sebelum melakukan uji T-Test diperlukan prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut adalah penjelasan mengenai uji T-Test dan prasyaratnya:

Tabel 7 Normalitas Distribusi Data Nilai Pretest dan Posttest

Nilai Pengetahuan hak dan Kewajiban	Shapiro-Wilk		
	statistic	df	Sig.
Pretest	.956	30	.243
Posttest	.910	30	.015

Berdasarkan hasil output uji normalitas varians dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada Tabel (Hasil Pretest Posttest Uji Coba Lapangan) nilai probabilitas pada kolom signifikansi data nilai pretest Pengetahuan hak dan Kewajiban siswa sebelum menggunakan produk media Papan Putaran Pintar adalah 0,243 dan untuk hasil posttest setelah penggunaan media papan putaran pintar adalah 0,015. Dari penyajian data tersebut dapat dikatakan bahwa data pretest maupun posttest memiliki nilai data berdistribusi normal.

Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Uji homogenitas dua varians antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* pemahaman konsep PPKn kelas III menggunakan uji *Levene* berbantuan program aplikasi *SPSS 24* dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun untuk pengambilan keputusan mengenai uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya data nilai *pretest* dan *posttest* tidak homogen dan apabila nilai signifikansi $> 0,05$ artinya data tersebut data homogen. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan ouput dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 8 Homogenitas Distribusi Data Nilai Pretest dan Posttest

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
4.177	1	58	.046

Berdasarkan hasil *ouput* uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene* pada Tabel (Hasil Pretest Posttest Uji Coba Lapangan) nilai probabilitas pada kolom signifikansi adalah 0,046. Hal ini menunjukkan bahwa nilai probabilitas signifikansi lebih dari 0,05 yang berarti bahwa nilai *pretest* dan nilai *posttest* mempunyai varians yang sama atau kedua tes tersebut homogen sehingga bisa melanjutkan ketahap uji *T-Test*.

Uji *Paired Sample T-Test* adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel yang berpasangan tersebut berasal dari subjek yang sama dari setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Pada penelitian ini uji *T-Test* dilakukan pada data hasil *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah penggunaan media Papan Putaran Pintar.

Setelah melakukan pengolahan data, tampilan ouput dipaparkan sebagai berikut

Tabel 9 Hasil T-Test Prettes dan Posttest

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-29.33333	9.54963	1.74352	-32.89922	-25.76744	-16.824	29	.000

Berdasarkan hasil *ouput* uji *Paired Sample T-Test* dengan menggunakan program aplikasi *SPSS 24* pada Tabel nilai pada kolom signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05 yang berarti bahwa pada nilai *pretest* dan nilai *posttest* terdapat perbedaan yang bermakna sebelum dan sesudah penggunaan media Papan Putaran Pintar. Perbedaan yang bermakna mengacu kepada fakta bahwa perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* secara statistik signifikan. Ini berarti bahwa ada bukti yang kuat tentang penggunaan media Papan Putaran pintar telah memengaruhi hasil tes antara tahap sebelum dan sesudah penggunaan.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa Media Papan Putaran Pintar dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi. Maka dengan hasil analisis data tersebut telah diputuskan bahwa Papan Putaran Pintar materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PPKn dinyatakan valid dan tidak

memerlukan perombakan lebih lanjut serta layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn di sekolah.

Kemudian berdasarkan rumusan hasil analisis data dari respon siswa dan guru pada tabel pada uji coba skala kecil (Perorangan) memiliki persentase sebanyak 97,33% uji coba skala lebih besar (Lapangan) memiliki skor persentase 98,66% dan pada respon guru skor persentasenya sebanyak 97,77%. Pada ketiganya mendapatkan kategori sangat menarik dan dapat dinyatakan produk praktis. Maka dapat diputuskan Media Papan Putaran Pintar materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PPKn praktis digunakan sebagai salah satu media pembelajaran PPKn.

Keefektifan dari media Papan Putaran Pintar yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil T-Test nilai *pretest* dan *posttest* Berdasarkan tabel 4.23 nilai pada kolom signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Hal ini menunjukkan Media Papan Putaran Pintar memberikan peningkatan pengetahuan hak dan kewajiban siswa setelah menggunakannya. Artinya Media Papan Putaran Pintar materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PPKn telah memenuhi aspek keefektifan. Maka dapat diputuskan bahwa Media Papan Putaran Pintar materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PPKn efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran PPKn

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis pembahasan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Papan Putaran Pintar (PARANTAR) dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk Papan Putaran Pintar materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PPKn kelas 3 SD/MI. Adapun tahapannya menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu a) tahap analisis; b) tahap perancangan; c) tahap pengembangan; d) tahap implementasi; dan e) tahap evaluasi. Produk ini telah divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli media, Serta penilaian Respon guru serta uji coba skala kecil dan uji coba skala besar yang dilakukan di SDN Sukamakmur 03.
2. Pengembangan Papan Putaran Pintar sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas 3 SD/MI telah divalidasi oleh beberapa ahli. Ahli bahasa memperoleh persentase 83%, ahli materi memperoleh persentase 95% dan ahli media memperoleh persentase

94,4 %. Sehingga Papan Putaran Pintar sebagai media pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan.

3. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada sebelum dan sesudah penggunaan media Papan Putaran Pintar ini menghasilkan nilai keefektifan pada produk media. Dapat diketahui hasil dari pengolahan data dengan uji T-Test dengan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti media Papan Putaran Pintar dapat memberikan perubahan yang signifikan dalam peningkatan pengetahuan hak dan kewajiban. Media Papan Putaran Pintar materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PPKn memiliki kualitas efektif.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Media Pembelajaran Papan Putaran Pintar direkomendasikan untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai inovasi baru dalam media yang dikemas melalui permainan pembelajaran PPKn.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam pembuatan Papan Putaran Pintar sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas 3 SD/MI terdapat beberapa kendala atau kesulitan yang mungkin bisa menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Ayuningsih, A. M. (2023). *Pendidikan karakter* (1st ed.).
- Amirullah, A., & Hoyi, R. (2020). Deskripsi Karakter Tanggung Jawab Berdasarkan Indikator Tanggung Jawab Terhadap Tata Tertib Dan Tanggung Jawab Terhadap Peraturan Di SMP Adhyaksa 1 Kota Jambi. *Integrated Science Education Journal*, 1(3), 77–81. <https://doi.org/10.37251/isej.v1i3.115>
- Fadlillah, M., & Mualifatu Khorida, L. (2020). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (R. kusumaning Ratri (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Literasi Nusantara.

- Larosa, S. (2021). *URGENSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS GURU UNTUK MENINGKATKAN MINATBELAJAR*. 45–66.
<https://ojs.sttmsl.ac.id/index.php/Jurung/article/view/40/29>
- Risal, Z., Hakim, R., & Rosid, A. A. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Dvelopment (Rnd)* (Z. B. Rachma (ed.)). CV. Literasi Nusantara.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto (ed.)). Penerbit Alfabeta.
- Ulfa, C. R., Ellianawati, E., & Darsono, T. (2019). Media Pohon Pintar dalam Pembelajaran Kooperatif untuk Menstimulasi Sikap Ilmiah Siswa. *Journal Unnes Physics Education*, 8(2), 170–177. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej%0AMedia>
- Ulfiatul Masruroh, E. (2019). Meningkatkan Perilaku Tanggung Jawab Melalui Metode Proyek Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aba Labbaik Among Putro III Yogyakarta. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.