



JURNAL CITRA PENDIDIKAN ANAK (JCPA)

<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcpa>



PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN TOKOH UNTUK PEMAHAMAN KARAKTER PERUMUS PANCASILA PADA SISWA SDN HEDHAZITA

Martha Yuliani Beru¹⁾, Theresia Margareta Wonga²⁾, Dimas Qondias³⁾

^{1,2,3)}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Citra Bakti

¹⁾jeinberu@gmail.com, ²⁾restywonga@gmail.com, ³⁾dimdimqondias@gmail.com

Histori artikel

Received:
30 Januari 2025

Accepted:
23 April 2025

Published:
3 Mei 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman mengenai karakteristik tokoh perumus pancasila di SDN Hedhazita pada mata pelajaran pancasila. Pembelajaran Pancasila mengajarkan peserta didik untuk memudahkan pemahaman mengenai katakarakteristik tokoh perumus pancasila. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE. Hasil penelitian bahwa media papan tokoh perumus Pancasila pada ahli materi presentase sebesar 98% termasuk dalam kriteria layak, hasil uji ahli media 82% termasuk kategori layak dan ahli desain 83% dengan kategori layak. Hasil uji perorangan media yang dikembangkan sebesar 98% dengan kategori sangat layak, hasil uji kelompok kecil sebesar 97% kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media papan tokoh perumus Pancasila dapat dijadikan sebagai media utama untuk meningkatkan minat belajar pancasila pada siswa kelas III SDN Hedhazita.

Kata-kata Kunci: Media Papan, Tokoh Perumus, Pancasila

*Corresponding author: Martha Yuliani Beru (jeinberu@gmail.com)

Abstract. This study aims to facilitate understanding of the characteristics of the founding figures of Pancasila at SDN Hedhazita in the Pancasila subject. Pancasila education teaches students to better understand the characteristics of the key figures who formulated Pancasila. The method used in this research is the ADDIE model. The results showed that the "Founding Figures of Pancasila Board" media received a score of 98% from the material expert, falling into the "feasible" category. The media expert gave a score of 82%, and the design expert gave 83%, both also categorized as "feasible. The individual trial of the developed media received a score of 98%, categorized as "very feasible," while the small group trial received 97%, also in the "very feasible" category. Therefore, it can be concluded that the "Founding Figures of Pancasila Board" media can be used as a primary learning tool to increase third-grade students' interest in learning Pancasila at SDN Hedhazita.

Keywords: Board Media, Founding Figures, Pancasila

Latar Belakang

Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia memegang peranan sentral dalam membentuk identitas nasional serta nilai-nilai luhur yang menjadi pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, yakni Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, serta Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia, merupakan kristalisasi dari pemikiran mendalam dan perjuangan para pendiri bangsa. Namun, di tengah arus globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi informasi, pemahaman generasi muda terhadap Pancasila, khususnya sejarah perumusannya, semakin mengalami degradasi. Fenomena ini mengindikasikan adanya cinta tanah air dan filosofis yang berpotensi mengikis rasa nasionalisme dan penghargaan terhadap jasa para pendiri bangsa.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap tokoh-tokoh perumus Pancasila tidak terlepas dari metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Pembelajaran sejarah Pancasila di banyak sekolah masih mengandalkan pendekatan tekstual melalui ceramah dan hafalan, tanpa melibatkan media yang interaktif dan kreatif (Poang dkk, 2025). Selayaknya pembelajaran akan bermakna jika siswa mampu memahami konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila jika pembelajaran dikaitkan dengan konteks nyata dan melibatkan partisipasi aktif. Krisis pemahaman sejarah Pancasila juga tidak terlepas dari tantangan era digital, di mana generasi muda lebih terbiasa dengan konten-konten instan dan visual yang menarik (Adibah & Purwati, 2024). Oleh karena itu, pengembangan media papan tokoh yang memanfaatkan teknologi sederhana namun kreatif menjadi relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Aditya dkk, 2021).

Selain itu, pembelajaran tentang tokoh perumus Pancasila selama ini sering kali terfokus pada aspek kognitif semata, seperti menghafal nama dan peran tokoh, tanpa menyentuh dimensi afektif dan psikomotorik. Padahal, pendidikan karakter yang efektif harus melibatkan ketiga ranah tersebut. Misalnya, siswa tidak hanya perlu tahu bahwa Ir. Soekarno

adalah penggali Pancasila, tetapi juga perlu memahami nilai-nilai kepemimpinan, keberanian, dan visi kebangsaan yang dimilikinya. Media papan tokoh dirancang untuk mengisi celah ini dengan menyajikan cerita inspiratif, kutipan-kutipan bijak, dan aktivitas refleksi yang mendorong siswa untuk meneladani nilai-nilai karakter tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Marliana dkk, 2023). Pendekatan ini sejalan dengan konsep *value clarification technique* (Raths, 1966), yang menekankan pentingnya internalisasi nilai melalui pengalaman dan refleksi kritis.

Pendidikan Pancasila adalah komponen penting dalam sistem pendidikan nasional dan telah dimasukkan dalam kurikulum pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar. Nilai-nilai Pancasila sebagai pendidikan dasar, sudah selayaknya ditanamkan sejak dini untuk membentuk karakter anak yang terpancarkan lewat perilaku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku di tengah Masyarakat (Hamzah dkk, 2022). Pendidikan karakter yang mengarah pada nilai-nilai Pancasila sistem pendidikan yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu pada siswa, yang mencakup pengetahuan, kesadaran, atau kemauan serta perbuatan untuk menegakkan cita-cita tersebut (Aryani dkk, 2022).

Pada keadaan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi faktual, tetapi juga mampu menumbuhkan ketertarikan dan pemahaman mendalam tentang sejarah dan nilai-nilai Pancasila yang sesuai dengan gaya dan minat belajar siswa (Qondias, 2025). Salah satu solusi yang potensial untuk mengatasi masalah ini adalah pengembangan media papan tokoh (*character board*). Media ini dirancang untuk memvisualisasikan profil, peran, dan nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh tokoh-tokoh perumus Pancasila, seperti Ir. Soekarno, Drs. Mohammad Hatta, Mr. Mohammad Yamin, Mr. Soepomo, dan K.H. Wahid Hasyim. Papan tokoh tidak hanya menampilkan biografi singkat, tetapi juga menghubungkan pemikiran masing-masing tokoh dengan sila-sila Pancasila, serta menonjolkan nilai-nilai karakter seperti kepemimpinan, kejujuran, kebijaksanaan, dan semangat kebangsaan yang dapat diteladani oleh siswa. Dengan menggabungkan elemen visual, narasi, dan aktivitas interaktif seperti permainan peran (*role-play*) atau diskusi kelompok, media ini diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap Pancasila (Ciak dkk, 2025).

Secara praktis, media papan tokoh juga dapat menjadi solusi untuk keterbatasan sarana pembelajaran di sekolah-sekolah, khususnya di daerah terpencil. Media ini dirancang dengan bahan yang mudah didapat dan dapat dibuat secara mandiri oleh guru, sehingga tidak memerlukan biaya tinggi atau infrastruktur teknologi canggih. Hal ini sesuai dengan *appropriate technology* yang menekankan pemanfaatan sumber daya lokal untuk

menciptakan solusi yang berkelanjutan (Laksana dkk, 2024). Dengan demikian, media ini tidak hanya menjawab masalah pedagogis, tetapi juga masalah aksesibilitas dan kesenjangan pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media papan tokoh untuk pemahaman karakter perumus Pancasila bukan hanya relevan, tetapi juga mendesak untuk dilakukan. Media ini diharapkan dapat menjadi jembatan yang menghubungkan generasi muda dengan warisan pemikiran dan nilai-nilai luhur para pendiri bangsa, sekaligus menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Melalui pendekatan yang kreatif, interaktif, dan berorientasi pada karakter, pembelajaran Pancasila dapat menjadi lebih bermakna dan berdampak jangka panjang dalam membentuk generasi yang mencintai sejarah bangsanya sendiri (Akhwani dkk, 2021).

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media papan tokoh perumus pancasila yang dirancang tahap pertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE (Laksana dkk, 2025). Materi dalam media yang didesain oleh peneliti merupakan materi kelas III di sekolah dasar.

Untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik dalam arti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan suatu perencanaan dan rancangan yang baik. Dalam menyusun rancangan pembelajaran, baik menyangkut materi (content), pedagogik, tampilan dan aspek bahasa serta tujuan ingin dicapai dengan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran berupa *Papan Tokoh Perumus Pancasila* yang akan dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu:

1) Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis materi, analisis kebutuhan peserta didik dan analisis karakteristik peserta didik dengan melakukan wawancara bersama guru kelas 3, dengan tujuan untuk melihat seberapa dibutuhkan media pembelajaran Papan Tokoh Perumus Pancasila dalam proses pembelajaran pancasila. Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi pembelajaran agar siswa tidak mengalami kejenuhan dan bosan dalam mengikuti pembelajaran.

2) Desain (Design)

Setelah tahap analisis dilakukan, langkah selanjutnya peneliti melakukan tahap perencanaan (design) mengenai media *pembelajaran* yang akan dibuat. Menyusun bahan-bahan dan membuat acuan bagian media pembelajaran yang akan dibuat. Tahap ini berupa kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk, kerangka yang dimaksud adalah Papan, bambu, gambar tokoh perumus pancasila.

3) Development (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa media pembelajaran *papan tokoh perumus pancasila* dari materi pancasila kelas III sekolah dasar, dengan berbagai tahapan yang dilalui dimulai dari analisis, desain dan sampai pada pengembangan produk berupa media *papan tokoh perumus pancasila*. Dalam tahap pengembangan peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam mengembangkan media pembelajaran. Setelah produk dirancang, selanjutnya produk divalidasi kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli desain

4) Implementation (Penerapan)

Pada tahapan ini setelah produk dilakukan validasi oleh para ahli validasi selanjutnya mengimplementasikan produk yang dilakukan dengan pengujian perseorangan dengan jumlah 3 siswa dan kelompok kecil dengan jumlah siswa 6 orang.

5) Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian ini adalah untuk mengukur terkait media *Papan Tokoh Perumus Pancasila* yang sudah dikembangkan, untuk mengukur ketercapaian tujuan dari media. Tahap evaluasi dilakukan diakhir pembelajaran.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi metode observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Instrumen ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi tersebut adalah instrumen yang siap digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut

Tabel 1. Tingkat Validitas Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
86% - 100%	A. Sangat Layak
71% - 85%	B. Layak

56%-70%	C. Kurang Layak
<55%	D. Tidak Layak

Media pembelajaran *Papan Tokoh Perumus Pancasila* yang dikembangkan dikatakan memiliki derajat validitas atau kualitas yang baik, jika minimal kriteria atau kategori validitas yang dicapai adalah kriteria Layak.

Hasil dan Pembahasan

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dari model ADDIE adalah analisis, yang mencakup analisis materi, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis karakteristik peserta didik. Materi yang digunakan dalam pengembangan *Papan Tokoh Perumus Pancasila* diambil dari mata pelajaran pancasila kelas III SDN Hedhazita. Materi ini berfokus pada karakter tokoh perumus pancasila yang dapat diteladani dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan karakter tokoh perumus pancasila dipilih agar siswa dapat meneladani karakter tokoh tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengadakan wawancara bersama guru kelas III di SDN HEDHAZITA untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya cenderung monoton, dan siswa merasa kesulitan untuk memahami materi. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang lebih inovatif dan menarik, seperti papan tokoh perumus Pancasila, yang dapat membantu siswa memahami karakteristik tokoh perumus pancasila dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar dan meningkatkan minat siswa terhadap pancasila.

Siswa kelas III SDN HEDHAZITA memiliki karakteristik yang beragam, namun sebagian besar cenderung memiliki kemampuan belajar yang terbatas pada tingkat dasar, sehingga membutuhkan pendekatan yang sederhana dan visual. Berdasarkan karakteristik usia dan perkembangan psikologis siswa SD, media yang melibatkan gambar seperti papan tokoh perumus Pancasila sangat sesuai, karena dapat menarik perhatian siswa dan membuat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti merancang media *Papan Tokoh Perumus Pancasila* sebagai alat edukasi yang menarik dan interaktif. Dalam proses desain ini, peneliti mempertimbangkan berbagai elemen visual dan informasi yang relevan untuk menyampaikan karakter tokoh perumus pancasila. Papan ini dilengkapi dengan gambar-gambar simbolik dan teks yang menggambarkan karakteristik tokoh perumus pancasila, sehingga memudahkan

pemahaman bagi para pembaca.

Dengan menggunakan aplikasi desain yang tersedia secara online, peneliti dapat menciptakan tata letak yang estetik dan informatif. Setiap elemen pada papan dirancang dengan cermat, mulai dari pemilihan warna hingga ukuran gambar, untuk menarik perhatian dan memfasilitasi pembelajaran. Melalui media ini, diharapkan karakter tokoh perumus Pancasila dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga tahap Develop (pengembangan). Pada tahap ini pengembangan media ini dilakukan beberapa validasi yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media dan ahli desain untuk memastikan bahwa media ini efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang sudah dibuat harus melalui tahapan uji validasi agar media tersebut layak untuk digunakan. Peneliti melakukan validasi desain pada media papan tokoh perumus Pancasila untuk meningkatkan minat belajar Pancasila. Untuk itu harus dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan desain.



Gambar 1. Media Papan Tokoh Perumus Pancasila

Berdasarkan hasil validasi materi yang sudah memberikan kepada ahli materi menunjukkan bahwa media yang ditampilkan efektif dengan presentase nilai 98% termasuk dalam kriteria layak, hasil uji ahli media 82% termasuk kategori layak dan ahli desain 83% dengan kategori layak.

4) Tahap Implementasi

Implementasi media merupakan kegiatan yang dilakukan pada tahap ini. Dalam hal ini, implementasi media bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan validitas produk yang dikembangkan. Berikut ini adalah beberapa tahapan implementasi produk. Validasi produk oleh para ahli, termasuk ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran. Tujuan dari kajian produk ini adalah untuk menentukan validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil uji perorangan media yang dikembangkan sebesar 98% dengan kategori

sangat layak, hasil uji kelompok kecil sebesar 97% kategori sangat layak.

5) Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, tujuan utamanya adalah untuk menilai sejauh mana media papan tokoh perumus Pancasila berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman mengenai karakter tokoh perumus Pancasila. Evaluasi dilakukan dengan memberikan pertanyaan mengenai karakter tokoh perumus Pancasila dan mengamati partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan dalam memahami karakteristik tokoh perumus Pancasila. Umpan balik dari siswa juga positif, dimana siswa merasa lebih tertarik dan senang belajar Pancasila dengan menggunakan media ini. Selain itu, guru juga memberikan penilaian positif terhadap media ini, menyatakan bahwa papan tokoh perumus Pancasila efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan mempermudah pemahaman siswa mengenai karakteristik tokoh perumus Pancasila.

Tahap ini evaluasi dilakukan juga berdasarkan data berupa saran dan komentar yang diperoleh dari ahli serta uji coba pengguna produk pada tahap implementasi yang digunakan untuk dapat mengetahui kelayakan media papan tokoh perumus Pancasila. Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai media utama dalam meningkatkan minat belajar Pancasila pada siswa kelas III di SDN Hedhazita.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran yang efektif merupakan faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam mengembangkan media pembelajaran adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan untuk mengembangkan papan tokoh perumus Pancasila, sebuah media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas III di SDN Hedhazita dalam mempelajari materi karakter tokoh perumus Pancasila.

Pada tahap pertama yaitu analisis dilakukan untuk memahami kebutuhan materi yang relevan dan karakteristik peserta didik. Dalam hal ini, penelitian mengidentifikasi pentingnya pemahaman mengenai karakteristik tokoh perumus Pancasila. Papan tokoh perumus Pancasila dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik psikologis dan kognitif siswa yang berada pada usia 9–10 tahun. Pada usia ini, siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan secara visual dan interaktif (Qondias dkk, 2024),

seperti yang dihadirkan dalam media papan tokoh perumus pancasila. Selain itu, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di SDN hedhazita cenderung monoton, yang menyebabkan siswa merasa bosan. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang lebih menarik dan inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran pancasila. Alat bantu visual, seperti kartu flash berwarna-warni dan buku cerita, dapat membantu anak-anak mengasosiasikan stik dengan gambar, sementara lagu dan sajak membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan berkesan (Qondias dkk, 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran harus menarik dan multisensorik untuk mempertahankan minat siswa (Yanny, 2024).

Pada tahap desain, media pembelajaran papan tokoh perumus Pancasila dirancang untuk memenuhi kebutuhan yang telah dianalisis sebelumnya. Media ini dirancang dengan menggunakan gambar dan kata-kata yang sesuai dengan materi pancasila kelas 3 SD, sehingga memudahkan siswa dalam mengaitkan karakteristik dengan gambar. Desain media ini mengacu pada teori pembelajaran konstruktivisme yang menyarankan agar pembelajaran dilakukan dengan cara yang aktif dan melibatkan siswa dalam proses penemuan sendiri. Media yang menggabungkan unsur permainan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan gambar dalam media pembelajaran dapat mempercepat proses pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Meno dkk, 2024).

Pada tahap pengembangan, media papan tokoh perumus Pancasila dibuat dan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini mencakup berbagai gambar situasi kehidupan yang relevan dengan tokoh perumus pancasila. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku, sementara ahli media dan ahli desain papan tokoh cukup menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan usia siswa. Validasi ahli dari media yang dikembangkan sangat penting untuk memastikan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang tinggi dan dapat diterima oleh guru dan siswa (Riasih dkk, 2024).

Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan aktif dalam menggunakan papan tokoh perumus Pancasila untuk belajar karakter tokoh perumus pancasila. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyebutkan karakter yang sesuai dengan tokoh perumus pancasila yang mereka pelajari, dan terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti aktivitas. Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, serta antara sesama siswa, yang pada akhirnya mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Hidayati dkk, 2023). Hal ini terbukti dalam implementasi Papan Tokoh Perumus Pancasila, di mana siswa

tidak hanya belajar mengenai karakter tokoh perumus pancasila tetapi juga memahami penerapan karakter tokoh perumus pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas papan tokoh perumus Pancasila dalam mencapai tujuan pembelajaran, yaitu mengenali tokoh perumus pancasila, mengenal karakter tokoh perumus pancasila, dan menerapkan karakter tokoh perumus pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi dilakukan dengan observasi terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang karakteristik tokoh perumus Pancasila setelah menggunakan media ini. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan minat belajarnya (Khairunnisa & Apoko, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa (Dhiu dkk, 2024). Selain itu, evaluasi dari guru juga memberikan umpan balik positif mengenai media ini, meskipun ada beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan variasi permainan untuk mencegah kebosanan siswa (Sholeh dkk, 2022).

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk pengembangan berupa media papan tokoh perumus Pancasila untuk meningkatkan minat belajar tokoh dan karakter perumus pancasila. Media papan tokoh perumus Pancasila yang dikembangkan pada penelitian ini dirancang semenarik mungkin dengan memilih bahan-bahan pendukung yang awet dan tidak mudah rusak. Melalui media ini, secara langsung anak diajarkan untuk meningkatkan pemahaman mengenai karakteristik tokoh perumus Pancasila.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media *Papan Tokoh Perumus Pancasila* layak untuk digunakan sebagai media utama dalam meningkatkan minat belajar pancasila pada siswa kelas III SDN Hedhazita. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji coba ahli menunjukkan bahwa media yang ditampilkan efektif dengan perolehan ahli materi presentase nilai 98% termasuk dalam kriteria layak, hasil uji ahli media 82% termasuk kategori layak dan ahli desain 83% dengan kategori layak. Hasil uji perorangan media yang dikembangkan sebesar 98% dengan kategori sangat layak, hasil uji kelompok kecil sebesar 97% kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media papan tokoh perumus Pancasila dapat dijadikan sebagai media utama untuk meningkatkan minat belajar pancasila pada siswa kelas III SDN Hedhazita.

Daftar Pustaka

- Adibah, Y., & Purwati, P. D. (2024). Reaktualisasi Pancasila: Penerapan Media Pancasila Virtual Exhibitions. *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 20-32.
- Aditya, M. L. N., Sujana, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Video Pembelajaran Desa Penglipuran Berbasis Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 28-37.
- Akhwani, A., Nafiah, N., & Taufiq, M. (2021). Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila melalui keteladanan dan pembiasaan di Sekolah Dasar. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 6(1), 1-10.
- Aryani, E. D., Fadjarin, N., Azzahro, T. A., & Fitriyono, R. A. (2022). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter. *Gema Keadilan*, 9(3), 186-198.
- Ciak, M. S., Susu, V. A. P., & Qondias, D. (2025). Media Papan Pintar Pancasila Sebagai Pembelajaran Bermakna untuk Internalisasi Nilai Pancasila Siswa Fase A SDN Koeloda. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(1), 66-75.
- Dhiu, M. I., Qondias, D., Awe, E. Y., & Wau, M. P. (2024). Penerapan Media Papan Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 5 SDN Natakupe. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 294-309.
- Febrianti, T., Mukharrom, A. V., & Yanun, N. N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran: Mading Craft of Pancasila dalam Membantu Siswa SD Memahami Penerapan Nilai-nilai Pancasila. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, 5, 2043–2047.
- Hamzah, M. R., Mujiwati, Y., Khamdi, I. M., Usman, M. I., & Abidin, M. Z. (2022). Proyek profil pelajar pancasila sebagai penguatan pendidikan karakter pada peserta didik. *Jurnal jendela pendidikan*, 2(04), 553-559.
- Hidayati, A. T., Martasari, M. E., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Murdiyanto, A. (2023). Peningkatan Pemahaman Siswa Dalam Menerapkan Sila-Sila Pancasila Melalui Media Pembelajaran Inovatif SD Negeri 2 Cepiring. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2244-2257.
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191.
- Laksana, D. N. L., Kua, M. Y., Sudatha, I. G. W., Qondias, D., & Dinatha, N. M. (2024). Higher Order Thinking Skill of Elementary Pupil with Different Self Regulated in Learning using Printed and Electronic Learning Resources Based on Local Culture. *Pegem journal of Education and Instruction*, 14(2), 216-229.
- Laksana, D.N.L., Qondias, D & Oka, G.P.A. (2025). *Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Pekalongan: NEM
- Marliana, R., Sukarno, S., & Wahyuningsih, S. (2023). Penggunaan Media Pop up Book dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Makna Simbol Sila Pancasila Pada Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(2), 41-47.
- Meno, O., Sada, E. Y., & Qondias, D. (2024). Analisis Kebutuhan Media Kartu Emosi Untuk Aspek Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(3), 1134-1142.
- Poang, F., Meo, A. R., & Qondias, D. (2025). Permasalahan Pembelajaran di Sekolah Dasar Citra Bakti. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 3(4), 15-28.

- Qondias, D. (2025). Kecenderungan Gaya Belajar Visual Auditori dan Kinestetik Pada Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 123-138.
- Qondias, D., Dhiu, K. D., Ngura, E. T., Una, L. M. W., Beku, V. Y., & Menge, W. (2024). Penguatan Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Melalui Pendampingan Media Pembelajaran Diferensiasi. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(4), 1124-1138.
- Qondias, D., Dhiu, K. D., Uta, A., Bay, M. D. B., Bidi, M. F., Irmawati, Y., & Milo, K. (2024). Pendampingan lagu nasional sebagai penguatan karakter cinta tanah air pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(1), 17-30.
- Riasih, T., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media Majalah Pintar Edukatif Berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Materi Kenampakan Matahari dan Cuaca Kelas II Di SD Namira. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1271-1282.
- Sholeh, A., Cacik, S., Sari, M. P., & Diputra, G. (2022). Pengembangan Media (PAKAPIN) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *ELENOR: Elementary School Journal*, 1(1), 23-32.
- Yanny, V. (2024). Pengembangan Media Rumah Pancasila Untuk Pemahaman Nilai Karakter Peserta Didik Pada Pendidikan Pancasila Kelas II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(9), 78-90.