

Pengembangan Media Pembelajaran Kincir Pintar Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di MI Al Huda Kedunglo Cengklok Ngronggot Nganjuk

Naila Rohmaniah¹, Muhamad Ayyub Mubtadik²

^{1,2}Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk

Email : nailarohmaniah26@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran di MI Al Huda kedunglo khususnya di mata pelajaran PPKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) masih dilakukan dengan metode ceramah dan kurangnya media pembelajaran membuat siswa merasa bosan. Pengembangan media pembelajaran dapat menjadi solusi dalam membantu siswa untuk memahami materi PPKN khususnya materi makna lambang negara Garuda Pancasila. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa kincir pintar Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran kincir pintar Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III bab makna lambang Negara Garuda Pancasila pada mata pelajaran PPKN MI Al Huda Kedunglo Tahun Ajaran 2023/2024, bagaimana validasi media pembelajaran kincir pintar Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III bab makna lambang Negara Garuda Pancasila, dan bagaimana keefektifan media pembelajaran kincir pintar Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III bab makna lambang Negara Garuda Pancasila. Peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan ini. ADDIE menurut Reiser mempergunakan kata kerja atau *verb* (*Analyze, design, develop, implement, evaluate*), dengan penelitian R&D (*Research & Development*). Peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, kuisioner (angket) dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan mengkonversi skor yang diperoleh dari ahli materi ahli media dan siswa yang awalnya berupa data kualitatif menjadi data kuantitatif. Peneliti berfokus pada pengembangan media pembelajaran kincir pintar Pancasila dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kemudian bermain dengan belajar menggunakan kincir pintar Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah kincir pintar Pancasila yang berisi gambar simbol-simbol Pancasila. Validasi produk dari ahli materi dan media mendapat hasil presentase rata-rata keseluruhan 95% yang menunjukkan produk telah valid. Hasil perhitungan skor dan rata-rata *n-gain* dari *pretest* dan *posttest* adalah 0,71 dan 71,6%. menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori skor “tinggi” dan tingkat efektivitas “cukup efektif”.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kincir Pintar Pancasila, Pemahaman

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Anggun menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang digunakan pendidik, pengajar, pembimbing, mengarahkan sehingga kondisi dan suasana belajar menjadi kondusif untuk membantu meningkatkan minat belajar dalam proses pembelajaran.

Menurut Arifudin bahwa peran serta tanggung jawab guru dalam menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan dan mempersiapkan pembelajaran, melakukan proses pembelajaran, serta mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa sangat menentukan keberhasilan dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas terutama dalam memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik secara efektif dan efisien¹.

Dari hasil penelitian kesulitan untuk mengajarkan PPKN tertuju pada kebutuhan media, untuk mengkonkritkan materi yang bersifat abstrak, tidak semua materi itu ada dalam kehidupan sehari-hari dan dapat dihadirkan secara langsung dihadapan siswa karena ada beberapa materi yang obyek kajiannya itu sulit untuk dijangkau. Dalam proses kegiatan pembelajaran juga harus dibuat dengan tetap terarah pada materi yang diajarkan, namun menyenangkan dalam mengikuti setiap prosesnya. Pembelajaran yang terarah dan menyenangkan tersebut dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran.

Media pembelajaran juga merupakan alat bantu mengajar yang membantu guru mengkomunikasikan materi dengan lebih mudah. Media harus didesain semenarik mungkin agar siswa berantusias mengikuti pembelajaran. Media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa agar pembelajaran tetap menyenangkan dan materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan mudah.

Pemahaman siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemahaman merupakan salah satu ranah kognitif, karena pemahaman merupakan tingkat kemampuan yang menuntut siswa mampu memahami tentang arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini siswa tidak hanya hafal secara verbalistis, tetapi mengerti atau paham terhadap konsep atau fakta yang ditanyakannya²

¹ Arifudin, O. Teacher Personality Competence In Building The Character Of Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(1), 2022, 5–12.

² Ngalm Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011, 45

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah (1) Pemahaman siswa yang kurang terhadap makna dan pengamalan dari lambang negara garuda pancasila. (2) guru belum menggunakan media pembelajaran berupa kincir pintar pancasila.

Batasan masalah dalam penelitian ini yakni peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada pengembangan media pembelajaran kincir pintar pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III bab makna lambang Negara Garuda Pancasila pada mata pelajaran PPKN MI Al Huda Kedunglo Tahun Ajaran 2023/2024.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran kincir pintar pancasila mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas III MI Al Huda Kedunglo ?. (2) Bagaimana efektifitas dari pengembangan media pembelajaran kincir pintar pancasila mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas III MI Al Huda Kedunglo ?.

METODE PENELITIAN

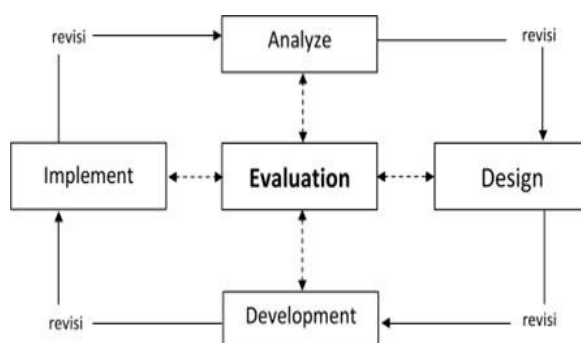
Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). penelitian ini mengacu pada produk media yang akan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan kegiatan pembelajaran di kelas. Metode Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang diterapkan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya. Produk media yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah dalam kegiatan belajar mengajar³

Penelitian ini mengembangkan produk berupa kincir pintar Pancasila dengan menggunakan mata pelajaran PPKN materi Pancasila kelas III. Peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan ini. ADDIE menurut Reiser mempergunakan kata kerja atau verb (Analyze, design, develop, implement, evaluate). Deskripsi yang diterangkan Reiser secara merevisi Langkah-langkah atau fase dalam model ADDIE. Sedangkan deskripsi Molenda tentang komponen ADDIE lebih menggunakan kata benda atau noun (analysis, design, development, implementation, evaluation) mengenai komponen ADDIE tersebut.

Menurut Sugiyono yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach, terdapat beberapa tahapan model pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dengan pendekatan ADDIE yaitu sebagai berikut⁴

³ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung:alfabeta, 2016

⁴ Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan RnD, (Bandung: Alfabeta, 2019)



Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sehingga akan mengacu pada tahapan berikut ini:

Tahap 1 : *Analyze*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum, kemudian melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan informasi melalui wawancara dengan guru kelas III MI AL HUDA Kedunglo Cengklok Ngronggot terkait permasalahan yang ada di kelas, selanjutnya peneliti akan mengidentifikasi permasalahan tersebut.

Tahap 2 : *Design*

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal media pembelajaran kincir pintar pada mata pelajaran PPKN materi pancasila kelas III.

Tahap 3 : *Development*

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran kincir pintar pancasila pada mata pelajaran PPKN, langkah penyusunannya sebagai berikut :

(1) Menentukan tujuan dari pengembangan media pembelajaran yakni sebagai alat untuk membantu peserta didik agar dapat memahami materi pembelajaran. (2) Menentukan KI, KD, dan indikator pada materi pembelajaran. (3) Menyusun desain media pembelajaran melalui sketsa yang ada, yang kemudian diwujudkan dengan produk berupa media pembelajaran kincir pintar pancasila. (4) Uji validasi, untuk menguji produk dan desain yang dikembangkan layak atau tidak jika diterapkan pada pembelajaran. Dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang berkopentent dibidangnya. (5) Kincir pintar pancasila yang telah divalidasi kemudian akan diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli tersebut, selanjutnya akan dilakukan revisi produk secara berkala jika desain belum sesuai dengan yang diharapkan. Jika kincir pintar pancasila yang dikembangkan dinyatakan valid maka media tersebut siap untuk digunakan (6) Hasil akhir dari kincir pintar pancasila yang telah teruji validasinya.

Tahap 4 : *Implementation*

Pada tahap ini dilakukan pada kelas III, pada saat uji coba berlangsung peneliti akan membuat catatan mengenai kekurangan dan kendala yang terjadi pada saat produk

diimplementasikan. Dilakukan dalam uji coba terbatas dan uji coba lanjutan. Untuk uji coba terbatas dilaksanakan setelah produk layak untuk digunakan yakni dengan uji coba peserta didik terbatas. Hasil dari uji coba terbatas dapat digunakan untuk revisi. Sedangkan untuk uji coba lanjutan yakni dengan uji coba dengan kelas yang sesungguhnya dan uji coba ini dilakukan guna mengetahui hasil penggunaan produk tersebut.

Tahap 5 : *Evaluation*

Pada tahap ini evaluasi akan dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga apabila ada kekurangan selama proses pengembangan dapat diselesaikan.

Desain Uji Coba Produk

Pada tahap ini bertujuan untuk menentukan validitas dan keefektifan produk yang akan dikembangkan yakni kincir pintar Pancasila pada materi makna lambang negara Garuda Pancasila kelas III. Dalam bagian ini akan dijelaskan secara berurutan mengenai desain uji coba produk sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Produk berupa kincir pintar perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui kualitas dan kelayakan. Uji coba produk merupakan bagian dari tahap validasi dan evaluasi. Produk akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, para ahli, serta siswa kelas III sebagai subjek uji coba kincir pintar Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa.

2. Subjek Uji Coba

Siswa kelas III MI Al Huda Kedunglo menjadi subjek penelitian untuk uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, dengan jumlah 18 siswa sebagai uji coba lanjutan dan 4-8 siswa sebagai uji coba terbatas. Hal ini peneliti lakukan untuk memastikan apakah dengan menggunakan media kincir pintar Pancasila siswa akan lebih faham mengenai materi yang diajarkan serta apakah media tersebut layak, praktis, dan efektif. Para ahli juga termasuk dalam subjek uji coba yakni ahli media bapak Dr. Muh Barid Nizarudin Wajdi, M.A. dan ahli materi ibu Dr. Yuni Masrifatin, M.A.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan ialah kualitatif, dan analisis data kuantitatif, data kualitatif berbentuk komentar dan saran perbaikan diperoleh dari ahli media, dan ahli materi. Sedangkan data kuantitatif berbentuk skor penilaian dari ahli media dan ahli materi yang sudah diisi, dan penilaian isi uji coba produk dari siswa.

Analisis data dapat dihitung dari nilai rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

NV : Nilai uji validasi produk

x : Jumlah skor

y : Skor maksimal

Kriteria analisis nilai rata-rata untuk lembar validasi yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
84 % < skor ≤ 100 %	Sangat valid	Sangat layak
68 % < skor ≤ 84 %	Valid	Layak
52 % < skor ≤ 68 %	Cukup valid	Cukup layak
36 % < skor ≤ 52 %	Kurang valid	Tidak layak
20 % < skor ≤ 36 %	Tidak valid	Sangat tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran kincir pintar pancasila materi makna lambang negara gauda pancasila kelas III. Adapun proses awal yang harus dilewati yaitu menentukan tempat dan subjek penelitian sekaligus observasi. Selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas III.2 untuk mengetahui kebutuhan pada aspek media pembelajaran yang digunakan, kurikulum yang digunakan dan materi terkait penelitian. Selanjutnya membuat media pembelajaran kincir pintar pancasila.

Sebelum diimplementasikan atau uji coba produk, peneliti melakukan validasi dan merevisi media sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator. Media ini divalidasi oleh 2 validator sebagai berikut:

1. Dr. Muh. Barid Nizarudin Wajdi, M.A. selaku ahli media
2. Dr. Yuni Masrifatin, M.A. selaku ahli materi.

Pada tahap revisi meliputi saran dari ahli media dan ahli materi guna menyempurnakan produk berupa media pembelajaran kincir pintar pancasila yang dikembangkan agar lebih baik. Berikut adalah hasil validasi serta saran dari para validator:

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh validator yakni Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk Bapak Dr. Muh Barid Nizarudin Wajdi, M.A. Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang desain. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek yang ada pada tampilan media pembelajaran kincir pitar pancasila. Adapun penilaian aspek desain (media) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Penyajian media	40
2	Tampilan	15
3	Kegunaan	20
Jumlah		75

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

NV : Nilai uji validasi produk

x : Jumlah skor

y : Skor maksimal

$$\begin{aligned}
 NV &= \frac{75}{75} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Pada tabel 1 yaitu hasil penilaian media oleh ahli desain (media) terhadap produk media pembelajaran kincir pintar pancasila. Hasil validasi diperoleh jumlah skor presentase 100% yang termasuk dalam kategori atau kriteria sangat layak sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Bapak Dr. Muh Barid Nizarudin Wajdi, M.A. memberikan saran yakni pilih bahan yang lebih kuat

sehingga tidak mudah rusak dan perbanyak pewarnaan sehingga lebih atraktif dan menarik.

2. Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi materi dilakukan oleh Ibu Dr. Yuni Masrifatin, M.A. yakni Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk. Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang materi khususnya materi untuk Sekolah Dasar. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media *Fun Thinkers Book* Tematik tema 8 subtema 1 “Aku Anggota Pramuka”. Adapun hasil kelayakan oleh ahli materi pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kelayakan Materi	21
2	Keakuratan materi	23
3	Kemutakhiran materi	24
Jumlah		68

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

NV : Nilai uji validasi produk

x : Jumlah skor

y : Skor maksimal

$$NV = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Pada tabel 2 merupakan hasil penilaian validasi dari ahli materi terhadap produk media pembelajaran kincir pintar pancasila.. Hasil validasi tersebut memperoleh skor presentase 90% dengan kategori sangat layak sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Ibu Dr. Yuni Masrifatin, M.A., memberikan saran yakni setiap sila diberikan nomor agar mudah dalam belajar.

3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Kincir Pintar Pancasila

Tabel 3. Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil

No	Nama	Skor
1	Abid Aqila P.	9
2	Ahmad Prassetio P.	8
3	Khoir Ubaidillah	8
4	M. Fajri Syahdan N.	9
5	Muhammad Luqman B.	8
6	Muhammad Vicky V.	9
7	Muhammad Zainur R.	8
8	Tito Akkor Dias	9
Jumlah		68

$$N = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$N = \frac{68}{80} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas hasil respon yang dilakukan kepada 8 siswa MI Al Huda Kedunglo pada uji coba produk kelompok kecil terhadap media pembelajara kincir pintar pancasila mencapai 85%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor pencapaian ini termasuk kedalam kriteria valid dengan kualifikasi baik yakni siswa paham materi dan mampu menggunakan media pembelajaran kincir pintar pancasila.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa Kelompok Besar

No	Nama	Skor
1	Abid Aqila P.	9
2	Ahmad Prassetio P.	9
3	Ayuningtyas Dwi M.	10
4	Kalila Annaura S.	10
5	Kayla Dinda Aura S.	9
6	Khoir Ubaidillah	9
7	M. Fajri Syahdan N.	10
8	Micaela Roja Hidayah	9
9	Muhammad Luqman B.	10
10	Muhammad Vicky V.	10
11	Muhammad Zainur R.	9
12	Nur Aini Eka Putri	9
13	Nur Inas Hassya	10
14	Syanala Kania S.	9
15	Tito Akkor Dias	9
16	Wenda Fransiska N.	10
17	Windri Yanika N. M.	9
18	Zahra Maulida M.	10
Jumlah		170

$$N = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$N = \frac{170}{180} \times 100\% \\ = 94\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas hasil respon yang dilakukan kepada 18 siswa MI Al Huda Kedunglo pada uji coba produk kelompok besar terhadap media pembelajara kincir pintar pancasila mencapai 94%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor pencapaian ini termasuk kedalam kriteria valid dengan kualifikasi baik yakni siswa paham materi dan mampu menggunakan media pembelajaran kincir pintar pancasila.

4. Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Kincir Pintar Pancasila

Tabel 5. Hasil Angket Respon Guru

No	Indikator	Skor
1	Penyajian media	19
2	Kegunaan	18
3	Kesesuaian materi	19
Jumlah		56

$$N = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$N = \frac{56}{60} \times 100\% \\ = 93\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas hasil respon yang dilakukan kepada guru kelas III.2 MI Al Huda Kedunglo terhadap media pembelajara kincir pintar pancasila mencapai 93%, Maka, hasil presentase rata-rata menunjukkan bahwa produk telah valid dari segi media dan materi.

5. *Posttest dan Pretest*

Tabel 6. Ringkasan Perhitungan *Pretest* dan *Posttest*




Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	N-gain skor	N-gain skor (%)
77,1	93,3	0,71	71,6

Berdasarkan perhitungan diatas dapat dilihat bahwa hasil perhitungan skor dan rata-rata n-gain dari *pretest* dan *posttest* adalah dan Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan termasuk ke dalam skor kategori “tinggi” dan tingkat efektivitas “cukup efektif”.

Adapun Pengembangan hasil produk akhir media pembelajaran kincir pintar pancasila sebelum dan sesudah revisi sebagai berikut .

Tabel 7. Hasil Akhir Produk Kincir Pintar Pancasila

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Belum adanya warna pada kincir pintar pancasila dan nomor sila dan nama dari pancasila</p>	<p>Revisi 1</p>  <p>Penggunaan nomor sila dan nama dari beberapa lambang negara garuda pancasila</p>

	<p>Revisi 2</p> 
	 <p>Penggunaan warna agar lebih menarik</p>
<p>Untuk penggunaan bahan peneliti tetap menggunakan stik ice cream sebagai bahan dasar untuk membuat kincir pintar pancasila dikarenakan mudah untuk didapat dan ringan. Apabila menggunakan bahan yang lebih berat kemungkinan besar kincir tidak dapat berputar</p>	

Penelitian dan pengembangan ini telah dilakukan dengan usaha sebaik mungkin dengan prosedur yang ada, namun masih memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Materi dalam kincir pintar pancasila hanya mencakup materi makna lambang negara garuda pancasila.
2. Media pembelajaran kincir pintar pancasila kurang praktis untuk dibawa kemana-mana.
3. Hanya terbatas pada satu sekolah saja yakni MI Al Huda Kedunglo

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran kincir pintar pancasila materi makna lambang negara garuda pancasila dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Hasil akhir dari pengembangan ini berupa kincir pintar pancasila Hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran kincir ppintar pancasila materi makna lambang negara garuda panccasila kelas III diperoleh skor sebanyak 68 dengan presentase sebesar 90% termasuk dalam kriteria “sangat layak”, Hasil validasi oleh media terhadap media pembelajaran kincir pintar pancasila materi makna lambang negara garuda panccasila kelas III diperoleh skor sebanyak 75 dengan presentase sebesar 100% termasuk dalam kriteria “sangat layak” Hasil dari perhiungan rata-rata secara secara keseluruhan adalah 95 % Maka produk dinyatakan telah valid.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran kincir pintar pancasila pada 18 siswa kelas III.2 di MI Al Huda Kedunglo materi makna lambang negara garuda panccasila berhasil meningkatkan pemahaman siswa dibuktikan dengan hasil analisis keefektifan yang diukur dengan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus $n\text{-gain}$ adalah 0,57 untuk pesentase menunjukkan 57,3%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan termasuk ke dalam skor kategori “tinggi” dan tingkat efektivitas “cukup efektif”. dan respon guru terhadap media pembelajaran memperoleh presentase 93% dengan kategori sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, O. 2022. Teacher Personality Competence In Building The Character Of Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(1).

Purwanto, Ngalim. 2011. Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis, Bandung : Remaja Rosdakarya,

Sugiyono. 2016 . Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung:alfabeta.

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian dan Pengembangan RnD. Bandung: Alfabeta.