PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SIPAURANGI* 3D UNTUK MENINGKATKAN *SELF-EFFICACY* DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR

Salsabilla Nurzakinah[1*]
Muhajir[2]
Jamaluddin Arifin[3]

[1*,2,3]Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia.

salsabillanurzakinahanwar@gmail.com[1*)]
muhajir@unismuh.ac.id[2)]
jamaluddinarifin@unismuh.ac.id[3)]

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Sipaurangi* 3D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE oleh Branch meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran, lembar observasi *self-efficacy*, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu Pertama, kevalidan media pembelajaran *sipaurangi* 3D berdasarkan ahli materi yaitu 97,22% sedangkan ahli media yaitu 97,21% termasuk kategori sangat valid. Kedua, kepraktisan media pembelajaran sipaurangi 3D berdasarkan angket respon guru dan siswa memperoleh nilai persentase masing-masing 100% kategori sangat praktis. Ketiga, keefektifan media pembelajaran sipaurangi 3D berdasarkan hasil belajar kognitif siswa memperoleh nilai 96,33%, berdasarkan hasil *observasi self-efficacy* memperoleh nilai 98,83%, serta berdasarkan observasi keterlaksanaan media pembelajaran memperoleh nilai 98,33% secara keseluruhan termasuk kedalam kategori sangat praktis. Maka, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya dalam *meningkatkan self-efficacy* dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Keywords: Media *Sipaurangi* 3D, *Self-Efficacy,* Hasil Belajar Kognitif.

Published by:

Copyright © 2024 The Author (s)
This article is licensed

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIPAURANGI 3D UNTUK MENINGKATKAN SELF-EFFICACY DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah tonggak penting dalam pembangunan suatu negara yang berkaitan erat dengan nilai-nilai agama, khususnya dalam agama Islam. Negara Indonesia, pendidikan juga dipandang sangat penting dengan adanya pedoman berupa kurikulum. Tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk menciptakan manusia Indonesia yang cerdas, terampil, dan berakhlak mulia (Muhajir, 2017). Saat ini, Standar Pendidikan Indonesia yang telah disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, interaktif, dan kolaboratif serta terdapat pengembangan karakter dan pengembangan kompetensi siswa (Lestari *et al.*, 2023). Salah satu mata pelajaran wajib, khusus jenjang sekolah dasar yang ada pada kurikulum merdeka yaitu Pendidikan Pancasila (Roebianto, 2020).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu bentuk perwujudan Profil Pelajar Pancasila artinya pembelajaran yang diberikan tidak hanya mencakup teori namun terintegrasi dengan proyek nyata (Nurul, *et all*, 2023). Tujuan dari Pendidikan Pancasila adalah membentuk generasi yang berkarakter dan berakhlak mulia mengarah pada pembentukan sikap, salah satunya adalah pembentukan *self-efficacy* atau keyakinan diri siswa. *Self-Efficacy* dipandang sebagai subjektif tentang kemampuan diri sendiri (Bambang *et all*, 2022). *Self-Efficacy* (*belief)* artinya keyakinan seseorang terhadap kemampuan dirinya untuk melakukan sesuatu dengan tujuan memperoleh ilmu pengetahuan serta pengembangan potensi diri secara optimal yang dapat dilihat melalui hasil belajar kognitif (Fadhilah *et al*., 2022). Hasil belajar kognitif adalah tingkat pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan berpikir seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran (Sitohang & Simamora, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar terdapat beberapa masalah yang ada di kelas IV (empat) yaitu Pertama, Persentase hasil rata-rata penilaian guru terhadap *self-efficacy* siswa secara klasikal hanya 60,35% disebabkan siswa belum yakin terhadap potensi yang dimilikinya seperti jawaban yang ditulis dan disampaikan atas pertanyaan yang diberikan oleh oleh guru. Kedua, Hasil belajar kognitif siswa secara klasikal pada pada ujian akhir semester (UAS) mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum dilakukan remedial secara klasikal hanya 66,21% yang menunjukkan nilai ketuntasan masih berada dibawah nilai KKM 75 yang telah ditetapkan di sekolah tersebut. Ketiga berdasarkan penjelasan

wali kelas IV terkait rendahnya *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa, bahwa pembelajaran yang dilakukan bersifat monoton karena guru hanya fokus mentransfer ilmu menggunakan buku paket saja. Keempat, guru juga tidak memiliki media pembelajaran yang konkret 3D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila hanya berbantuan video yang diakses di *youtube* tetapi banyak siswa kurang fokus. Maka dapat disimpulkan bahwa solusi dari masalah diatas berupa pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media merupakan proses merancang, menciptakan, dan mengoptimalkan alat atau sumber daya media yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran dan pengajaran (Suryani *et al*., 2022). Penelitian ini dilakukan berdasarkan adanya beberapa peneliti terdahulu menunjukkan keberhasilan dalam sebuah pengembangan. Seperti, Pertama penelitian yang dilakukan oleh (Andriani, 2020) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Koper Petualang Besut untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa". Penelitian ini menghasilkan media yang unik, namun kekurangannya terdapat pada tujuan pengembangan yaitu hanya untuk peningkatan hasil belajar siswa saja tidak dengan *self-efficacy* siswa. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Al Kamil et al., 2023) dengan judul penelitian "*Digital Picture Storybook, Can Increase Students Self-Efficacy and Interest in Learning*?" hasilnya berupa Media buku cerita bergambar digital yang layak digunakan dalam meningkatkan efikasi diri dan minat belajar siswa. Namun kekurangan penelitian ini berupa media buku bergambar berbasis digital yang tidak memiliki kesesuaian dengan kondisi belajar sasaran peneliti saat ini sebab siswa sulit mengakses media jika berbasis digital. Ketiga, (Putriningsih & Putra, 2021) dengan judul "Media Pop-Up Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar" yang hasilnya menunjukkan adanya Media *Pop-up* dengan unsur 3 dimensi dengan kualifikasi penilaian dari validator sangat baik. Namun, media ini memiliki kekurangan yaitu hanya terdiri dari gambar dan penjelasan-penjelasan singkat yang tidak menunjukkan adanya sebuah refleksi interaktif dalam bentuk *games* dan penilaian sebuah keefektifan media terhadap hasil belajar serta penggunaan media hanya bisa dilakukan dikelas 5 saja. Dengan demikian, ketiga penelitian terdahulu diatas telah menunjukkan penelitian yang memiliki kualitas baik sesuai fokus penelitian yang dipilih berdasarkan permasalahan yang ditemukan dilapangan. Namun, belum ada peneliti terdahulu yang melakukan penelitian pada variabel mengarah pada pengembangan media untuk peningkatan *self-efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar secara bersamaan khusus dalam satu waktu penelitian. Maka pengembangan media yang dilakukan oleh berupa Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D.

Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D yang merupakan inovasi media pembelajaran

dikembangkan sifatnya konkret atau nyata. Pemilihan nama media berupa *Sipaurangi* 3D memiliki makna budaya yaitu kata *sipaurangi* berasal dari Bahasa Makassar artinya saling mengingatkan sebagai salah satu proses pembelajaran penguatan moral demi terciptanya Profil Pelajar Pancasila sesuai arah dan tujuan kurikulum merdeka khususnya pada muatan mata pelajaran Pendidikan Pancasila *(Muhajir et al*., 2023). Sedangkan 3D bermakna pada ruang 3 (tiga) dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Maka, media pembelajaran yang dikembangkan dapat diartikan sebagai suatu media yang tidak hanya menekankan pada representasi visual atau pengalaman tiga dimensi (3D) secara fisik, tetapi juga menciptakan suatu ruang interaktif agar dapat saling mengingatkan atau berinteraksi satu sama lain (Erica, 2021). Media pembelajaran *sipaurangi* 3D memiliki Keunggulan yaitu Pertama, memiliki buku pedoman dengan nama "Buku Saku Panduan Penggunaan Media *Sipaurangi* 3D". Kedua, media *sipaurangi* 3D berbentuk 3D dengan akitiftas pembelajaran yang didesain berbasis *games*. Ketiga, Media *sipaurangi* 3D berbentuk kotak dengan ukuran 35 x 35 cm yang terdiri dari 5 sisi kotak yang dapat terbuka lebar dan satu penutup serta alas media yang keseluruhannya terbuat dari triplek agar tahan lama. Keempat, desain tampilan luar media terdapat nama media dengan gambar-gambar yang menarik seperti gambar siswa sd. Kelima, pada aktifitas bagian sisi kotak pertama berupa *games magnet* koin. Keenam, pada aktifitas bagian sisi kotak kedua berupa *games puzzle* budaya. Ketujuh, pada aktifitas bagian sisi kotak ketiga dan keempat berupa *games* jejak budaya yang dilengkapi dengan stik edukasi. Kedelapan, pada aktifitas bagian sisi kotak kelima yang berada ditengah-tengah sisi kotak satu hingga empat terdapat *spin sipaurangi* berisi soal refleksi berdasarkan materi yang telah dipelajari siswa dengan cara memutar *spin* terlebih dahulu kemudian mengambil kartu pertanyaan sesuai tempat berhentinya jarum *spin*. Dan keunggulan yang kesepuluh yaitu pada bagian penutup diberikan simbol berupa gambar lampu pijar diartikan sebagai cahaya yang memberikan penerangan dan perhatian kepada seluruh siswa untuk yakin terhadap dirinya sendiri sehingga ia mampu memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang baik serta mengarah pada *sipaurangi* 3D artinya saling mengingatkan dalam proses pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian *Research* & *Development* (R & D). Desain penelitian & pengembangan (R & D) menggunakan model yang dikembangkan oleh (Branch, 2009) berupa model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*). Model ADDIE merupakan model pengembangan yang sistematis dan interaktif. Penjelasan setiap tahapan model ADDIE yaitu

pertama, *analysis* artinya analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja. Kedua, *design* artinya desain bertujuan memverifikasi kinerja yang akan dicapai dan pemilihan metode tes yang sesuai. Ketiga, *development* artinya pengembangan tujuannya untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber-sumber belajar. Keempat, *implementation* artinya tahap implementasi bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar yang melibatkan siswa. Kelima, *Evaluation* artinya tahap evaluasi bertujuan mengukur kualitas dari produk dan proses sebulum dan setelah pelaksanaan kegiatan.

Waktu penelitian ini telah terlaksana selama 1 bulan mulai tanggal 5 Januari sampai 30 Januari 2024. Tempat penelitian dilakukan di SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar. Subjek penelitian ini yaitu di SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar yang memiliki 11 rombongan belajar meliputi kelas IA, IB, IIA, IIB, IIIA, IIIB, IV, VA, VB, VIA, IVB. Sedangkan Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan media *sipaurangi* 3D adalah siswa kelas IV SDI Gunung Sari Baru dengan total keseluruhan berjumlah 30 orang yang masing-masing terbagi atas 13 orang perempuan dan 17 orang siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen penelitian yaitu Pertama untuk mengetahui kevalidan media menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi. Kedua, untuk mengetahui kepraktisan media menggunakan angket guru dan angket siswa. Ketiga, untuk mengetahui keefektifan media menggunakan lembar observasi *self-efficacy,* soal tes untuk pemahaman siswa terhadap materi sehingga telah diperoleh hasil belajar kognitif, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto-foto kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini berpedoman pada setiap langkah-langkah pengembangan berdasarkan model ADDIE, sebagai berikut.

Analysis (Analisis)

Tahap awal pada penelitian ini merupakan uji coba lapangan awal yang berupa kegiatan menganalisis. Pada tahap analisis terbagi atas dua kegiatan yang telah dilakukan yaitu Pertama, analisis kebutuhan dengan observasi langsung yang diperoleh beberapa permasalahan berupa rendahnya *self-efficacy* siswa, rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pembelajaran bersifat monoton dan guru memembutuhkan media pembelajaran. Kedua, Analisis materi melalui persentasi hasil belajar kognitif berdasarkan *pre-test.* Adapun materi yang diajarkan yaitu Bab 3. Jati Diri dan Kebinekaan:Memahami Keragaman Budaya di Lingkugan Sekitar. Hasil *pre-test* diperoleh rata-rata 49,16 sehingga termasuk kategori rendah dan diperlukan solusi salah satunya

pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dibuat yaitu media pembelajaran *sipaurangi* 3D.

***Design* (Desain)**

Desain produk merupakan proses perencanaan dan penciptaan bentuk fisik dan fungsional suatu produk (Dwi *et all*, 2023). Hasil produk dari penelitian pengembangan ini berupa Media Pembelajaran *Sipaurangi* 3D. Pada ukuran media yang dibuat berbahan dasar tripleks dengan ukuran 35 cm x 35 cm. Kemudian akan ditempelkan stiker yang telah didesain melalui aplikasi *Canva for Education*. Berikut desain produk berupa media *sipaurangi* 3D.

Gambar 1. Desain Tampilan Luar dan dalam Media *Sipaurangi* 3D

***Development* (Pengembangan)**

Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan) yang menunjukkan adanya gambar fisik dari media pembelajaran beserta hasil validasi pengembangannya sebagai berikut. Hasil pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang dimaksud adalah hasil akhir yang bersifat konkret atau dapat digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Berikut hasil pengembangan media pembelajaran *sipaurangi* 3D.

Gambar 2. Bentuk konkret Media *Sipaurangi* 3D

Gambar 3. Buku Petunjuk Penggunaan Media, Dadu, Stik *Reward* dan Jejak Edukasi

Berdasarkan pengembangan diatas, adapun hasil validasi ahli materi media *sipaurangi* 3D sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Pada Media Pembelajaran

Indikator yang Dinilai	**Validator 1**		**Validator 2**	
	Persentase	**Kriteria**	**Persentase**	**Kriteria**
Isi	83,33%	Sangat Valid	100%	Sangat Valid
Bahasa, Tulisan dan Tampilan	100%	Sangat Valid	100%	Sangat Valid
Manfaat	100%	Sangat Valid	100%	Sangat Valid
Jumlah	**94,44%**	**Sangat Valid**	**100%**	**Sangat Valid**
Hasil Akhir	**97,22% (Kriteria Sangat Valid)**			

Berdasarkan tabel 1. maka hasil akhir dari nilai yang diberikan oleh kedua validator ahli materi yaitu 97,22% dengan kriteria A artinya materi sangat valid digunakan dalam media pembelajaran *sipaurangi* 3D. Sedangkan hasil validasi ahli media sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Indikator yang Dinilai	Validator 1		Validator 2	
	Persentase	**Kriteria**	**Persentase**	**Kriteria**
Lay out	90,62%	Sangat Valid	100%	Sangat Valid
Isi	87,5%	Sangat Valid	100%	Sangat Valid
Manfaat	100%	Sangat Valid	100%	Sangat Valid
Bahasa yang Digunakan	100%	Sangat Valid	100%	Sangat Valid
Jumlah	**94,42%**	**Sangat Valid**	**100%**	**Sangat Valid**
Hasil Akhir	**97,21% (Kriteria Sangat Valid)**			

Berdasarkan tabel 2. hasil akhir dari nilai yang diberikan oleh kedua validator media yaitu 97,21% dengan kriteria A artinya media pembelajaran *sipaurangi* 3D sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

***Implementation* (Pelaksanaan)**

Tahap *implementation* atau pelaksanaan merupakan bagian dari uji coba lapangan utama. Penggunaan media dilakukan di kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang yang terbagi atas 13 orang perempuan dan 17 orang siswa laki-laki. Tahap ini dibuktikan dengan hasil dokumentasi berupa foto sebagai berikut.

Gambar 4. Penggunaan Media *Sipaurangi* 3D Secara Individu

Gambar 5. Penggunaan Media *Sipaurangi* 3D Secara Berkelompok

Gambar 4 dan 5 merupakan dokumentasi penggunaan media *sipaurangi* 3D secara individu dan berkelompok. Penggunaan media *sipaurangi* 3D dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 23 Januari 2024 di kelas IV SDI Gunung Sari Baru Kota Makassar.

***Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap selanjutnya adalah tahap *evaluation* (evaluasi) yang merupakan kegiatan mengolah data berdasarkan pelaksanaan atau implementasi media yang dilakukan dilapangan. Berikut hasil evaluasi yang diperoleh dari kegiatan implementasi yang dilakukan dilapangan.

- **Hasil Belajar Kognitif Berdasarkan Nilai *Pre-test* dan Nilai *Post-test***

Tabel 3. Hasil Belajar Kognitif Berdasarkan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Variabel	Hasil Belajar Siswa Kelas IV	
	Pre-test	***Post-test***
N	30	30
Nilai Ideal	100	100
KKM	75	75
Minimum	25	85
Maksimum	80	100
Jumlah	1475	2890
Rata-Rata	49,16	96,33
Median	47,5	100
Modus	45	100
Standar Deviasi	17,224	4,901
Varian	296,695	24,022
Jumlah Siswa yang Tuntas	5	30

Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	25	0
Persentase ketuntasan	49,16%	96,33%
Kategori	Tidak Tuntas (C)	Sangat Tuntas (A)

Berdasarkan tabel 3. Maka dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan *pre-test* yaitu 49,16% dengan kategori C atau tidak tuntas sedangkan pada *post-test* yaitu 96,33% memperoleh kategori A atau sangat tuntas.

- **Hasil Penilaian Pengisian Angket Respon Guru dan Siswa**

Tabel 4. Hasil Penilaian Pengisian Angket Respon Oleh Guru

Indikator yang Dinilai	Persentase	Kategori	Keterangan
Aspek Pembelajaran	100%	SP	Sangat Praktis
Aspek Isi Media	100%	SP	Sangat Praktis
Jumlah	**100%**	**Sangat Praktis**	

Berdasarkan tabel 4. Maka, hasil akhir dari nilai respon guru terhadap media pembelajaran *sipaurangai* 3D yaitu 100% dengan kategori SP artinya media pembelajaran *sipaurangi* 3D Sangat Praktis digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Sedangkan adapun respon siswa sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Penilaian Pengisian Angket Respon Oleh Siswa

Indikator yang Dinilai	Persentase	Kategori	Keterangan
Aspek Materi	100%	SP	Sangat Praktis
Aspek Kenyamanan	100%	SP	Sangat Praktis
Jumlah	**100%**	**Sangat Praktis**	

Berdasarkan tabel 5. Maka, hasil akhir dari nilai respon siswa terhadap media pembelajaran *sipaurangai* 3D yaitu 100% dengan kategori SP artinya media pembelajaran *sipaurangi* 3D sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

- **Penilaian Hasil Observasi *Self-Efficacy* Siswa**

Self-Efficacy dalam pandangan (Bandura, 1997) memiliki makna sikap terhadap keyakinan dan kepercayaan diri individu terhadap kemampuannya untuk melakukan tindakan dalam pencapaian tujuan yang diinginkan terhadap situasi tertentu (Ariyanto, Andy , Minsih, 2023). Adapun penilaian hasil observasi *self-efficacy* siswa yang diperoleh secara klasikal dengan jumlah 30 orang, sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Penilaian Observasi *Self-Efficacy* Siswa

Indikator yang Dinilai	Persentase	Kategori	Keterangan
Pemahaman Siswa terhadap Media	100%	Sangat Tinggi	A
Ketetapan Sasaran Penggunaan	97,33%	Sangat Tinggi	A

Media			
Ketetapan Waktu dalam Kegiatan Pembelajaran	96,83%	Sangat Tinggi	A
Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	100%	Sangat Tinggi	A
Perubahan Aktivitas Belajar yang dialami Siswa	100%	Sangat Tinggi	A
Jumlah	**98,83%**	**(A) Sangat Tinggi**	

Berdasarkan tabel 6. Maka. Hasil yang diperoleh pada lembar observasi *self-efficacy* siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *sipaurangi* 3D secara klasikal rata-ratanya yaitu 98,83% termasuk kedalam kategori sangat tinggi artinya proses pembelajaran menggunakan media *sipaurangi* 3D dikatakan berhasil secara efektif dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa.

- **Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media**

Tabel 7. Hasil Penilaian Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran menggunakan Media *Sipaurangi* 3D

Indikator yang Dinilai	Persentase	Kategori	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan	100%	SS	Sangat Sesuai
Kegiatan Inti	100%	SS	Sangat Sesuai
Kegiatan Penutup	95%	SS	Sangat Sesuai
Jumlah	**98,33%**	**Sangat Sesuai**	

Berdasarkan tabel 7. Nilai akhir dari penilaian observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *sipaurangi* 3D yaitu 98,33% termasuk kedalam kategori sangat sesuai artinya proses pembelajaran menggunakan media *sipaurangi* 3D dikatakan berhasil secara efektif.

Tahap *evaluation* atau evaluasi merupakan tahap terakhir atau final pengembang medi pembelajaran *sipaurangi* 3D. Pengembangan media pembelajaran ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan *self-efficacy* siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh media pembelajaran *sipaurangi* 3D telah valid, praktis, serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran khusus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan yaitu Pertama, penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *sipaurangi* 3D merupakan inovasi media pembelajaran dikembangkan sifatnya konkret atau nyata Media pembelajaran *sipaurangi* 3D untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di

sekolah dasar. Keunggulan media ini yaitu terdapat buku saku petunjuk penggunaan media *sipaurangi* 3D serta terdapat berbagai permainan atau *games* yaitu *games* magnet koin, *games puzzle* budaya, *games* jejak edukasi, dan *spin sipaurangi*. Seleain itu dilengkapi dengan kartu cerdas, stik gambar, dan kartu pertanyaan lainnya. Kedua, Media pembelajaran *sipaurangi* 3D telah dinyatakan sangat valid oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran dengan memperoleh nilai akhir yaitu 97,22% pada validasi materi media termasuk kriteria sangat valid. Sedangkan nilai akhir kevalidan media yaitu 97,21% termasuk kriteria sangat valid. Ketiga, Media pembelajaran *sipaurangi* 3D telah dinyatakan sangat praktis melalui respon guru dan siswa pada angket yang diisi dengan masing- masing memberikan penilaian akhir yaitu 100% termasuk kedalam kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Keempat, Media pembelajaran *sipaurangi* 3D telah dinyatakan efektif melalui data yang diperoleh yaitu. Pertama, data hasil belajar kognitif siswa melalui *pre-test* dan *post-test*. Hal tersebut dapat dilihat adanya perbandingan penilaian yaitu jumlah siswa yang tidak tuntas pada *pre-test* yaitu 25 sedangkan pada *post-test* sudah tidak terlihat siswa yang tidak tuntas. Persentase ketuntasan *pre-test* yaitu 49,16% dengan kategori C atau tidak tuntas sedangkan pada *post-test* yaitu 96,33% memperoleh kategori A atau sangat tuntas. Kedua, data keefektifan diperoleh melalui penilaian hasil observasi *self-efficacy* siswa secara klasikal rata-ratanya yaitu 98,83% termasuk kedalam kategori sangat tinggi artinya proses pembelajaran menggunakan media *sipaurangi* 3D dikatakan berhasil secara efektif dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa. Ketiga, data keefektifan diperoleh melalui hasil lembar observasi sebagai penilaian keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *pembelajaran* 3D dengan nilai akhir yang diperoleh yaitu 98,33% termasuk kedalam kategori sangat sesuai artinya proses pembelajaran menggunakan media *sipaurangi* 3D dikatakan berhasil secara efektif.

Saran kepada peneliti selanjutnya yaitu Pertama, mengembangkan topik materi pada media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang lebih luas. Kedua, mengembangkan media pembelajaran *sipaurangi* 3D yang lebih menarik dengan berbagai permainan sehingga ssiwa lebih percaya diri terhadap dirinya sendiri. Dan, ketiga media pembelajaran *sipaurangi* 3D memiliki berbagai permainan atau *games* yang mengajak siswa lebih aktif. Maka, bagi peneliti selanjutnya perlu ada pengembangan yang lebih interaktif lagi dengan konten budaya sebagai bentuk melestarikan kebudayaan Indonesia dan Cinta Tanah Air.

DAFTAR PUSTAKA

Al Kamil, M. N., Rita Eka Izzaty, & Nur Patmawati. (2023). Digital Picture Storybooks, Can

Increase Students' Self-Efficacy and Interest in Learning? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *7*(1), 35–45. https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.54457

Andriani, W. (2020). Pengembangan Media Koper Petualang Besut untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *4*(2), 473–490. https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.137

Ariyanto, Andy , Minsih, C. W. (2023). Kemampuan Bernalar Kritis Dan Self Efficacy Siswa Kelas IV SD Dalam Memecahkan Masalah Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Di Kecamatan Kartasura. In *Doctoral dissertation*.

Bambang Yuniarto, Marwah Lama'atushabakh, Maryanto, A. H. (2022). Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. *SOSAINS: Jurnal Sosial Dan Sains*, *2*(11), 1170–1178. https://doi.org/https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v2i11.522

Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. Worth Publishers.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design; The ADDIE Aprooach*.

Dwi Cahyani, Naeklan Simbolon, Risma Sitohang, Erlinda Simanungkalit, A. G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pop Up 3D Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, *1*(1), 98–113. https://doi.org/https://doi.org/10.62017/jppi.v1i1.128

Erica, S. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, *2*(4), 110–122. https://doi.org/https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321

Fadhilah, Y., Salim, R. M. A., & Safitri, S. (2022). Teacher Efficacy and Teacher Social Perception in Creative Teaching for Elementary School Teachers. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *6*(2), 212–219. https://doi.org/10.23887/jisd.v6i2.44760

Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, *2*(6), 85–88. https://doi.org/https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.840

Muhajir. (2017). Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) pada murid kelas IV A SD Negeri Samata Kabupaten Gowa. *JED : Jurnal Etika Demokrasi*, *2*(1), 75–84. https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jed.v2i2.1149

Muhajir, M., Suardi, S., Pudjiastuti, S. R., Mathuro, M., Latief, A., Kasmawati, K., Nurhikma, N., & Nurfadilah, N. (2023). Strengthening Pancasila Student Profiles Based on Culture Character in the Mobilization School Program in Mobilizing Schools in Makassar City.

JED (Jurnal Etika Demokrasi), *8*(2), 289–302. https://doi.org/10.26618/jed.v

Nurul Ramadhia, Muhammad Syahrul Rizal, Rizki Ananda, Mufarizuddin, Y. Y. K. (2023). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka di UPT SD Negeri 012 Langgini Bangkinang Kota. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*(2), 3808–3821. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10154

Putriningsih, N. K., & Putra, M. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, *9*(1), 131–139. https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32686

Roebianto, A. (2020). The Effects of Student's Attitudes and Self-Efficacy on Science Achievement. *Jurnal Pengukuran Psikologi Dan Pendidikan Indonesia*, *9*(1), 1–10. https://doi.org/10.15408/jp3i.v9i1.14490

Sitohang, S., & Simamora, L. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn melalui Penggunaan Media Edmodo pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(1), 11–18. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4415

Suryani, E., Syawaluddin, A., & Nurzakinah, S. (2022). *Pengembangan Media PAKEM The Box Of Pinisi Dalam 4 Pilar Budaya Bugis- Makassar (Sipakatau , Sipakainge ', Sipakalebbi , Dan Sipatokkong) Sebagai Pemberdayaan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. *12*, 172–181.