



The Development of Literacy-Based Land Minister Learning Media For Pancasila Education of Class IV Students Of Sdn 15 Koto Baru Dharmasraya

Ihham Asmaryadi¹, Antik Estika Hader², Salza Fadila³

Email: ilhamasmaryadi@gmail.com¹, antik.estika.hader@gmail.com², salzafadila2003@gmail.com³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dharmas Indonesia Jl. Lintas Sumatera, KM 18 Koto Baru, Dharmasraya, Sumatera Barat, 27681

Abstract

Literacy understanding has evolved significantly from mere reading and writing skills to encompass comprehension and use of technology. In the digital age, literacy now includes not only reading and writing but also speaking, understanding, and utilizing technology. These advanced literacy skills are crucial for addressing globalization challenges and enhancing social, cultural, and economic progress. Individuals with limited literacy skills may struggle to maximize their potential. To help students become better readers, one strategy employed is a 15-minute reading activity before lessons begin. Research applying the Research and Development (R&D) methodology and the ADDIE model, which includes five stages—analysis, design, development, implementation, and evaluation—shows that literacy-based learning media, such as "Candy Land," is highly effective. Evaluation results indicate that 85% of students achieved satisfactory learning outcomes, while 15% did not. This effectiveness demonstrates that literacy-based learning media can enhance student learning outcomes, with an average completion rate of 85%, supporting the use of this method in the learning process to achieve educational goals.

Keywords : Development, Candy Land, Literacy

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu agar mereka dapat berfungsi secara optimal dalam masyarakat. Menurut Maskur (2023), pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan efektif bagi peserta didik. Tujuan ini mencakup pembentukan karakter dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masyarakat. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan harus meningkatkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan. Hal ini bertujuan agar individu memiliki kualitas yang bermanfaat bagi masyarakat, negara, dan bangsa. Undang-undang ini menetapkan standar untuk pencapaian tujuan pendidikan yang menyeluruh.



Dalam konteks keterampilan membaca, Asmaryadi et al. (2021) menjelaskan bahwa membaca adalah proses berpikir untuk memahami isi teks bacaan. Kegiatan membaca tidak hanya melibatkan pengenalan lambang tulisan tetapi juga pemahaman informasi yang terkandung dalam teks tersebut. Kemampuan membaca yang baik penting untuk memperoleh dan memproses informasi secara efektif. Namun, undang-undang yang sama, yaitu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37, menyatakan bahwa pendidikan Pancasila tidak termasuk sebagai mata pelajaran wajib dalam kurikulum. Ini menunjukkan bahwa meskipun pendidikan memiliki tujuan yang luas, tidak semua aspek pendidikan dianggap sebagai bagian dari kurikulum yang wajib.

Penting untuk dicatat bahwa meskipun pendidikan Pancasila tidak diwajibkan sebagai mata pelajaran dalam kurikulum nasional, prinsip-prinsip pendidikan secara umum tetap memainkan peran penting dalam pengembangan karakter dan nilai-nilai fundamental dalam masyarakat. Pendidikan seharusnya tidak hanya terfokus pada materi akademis tertentu, tetapi juga harus mencakup pembelajaran yang menyeluruh yang mempromosikan perkembangan moral dan sosial siswa. Ini berarti bahwa pendidikan perlu memfasilitasi pengalaman belajar yang luas, yang tidak hanya memperhatikan pengetahuan akademik, tetapi juga aspek-aspek lain seperti etika, kepribadian, dan keterampilan sosial.

Secara keseluruhan, pendidikan berperan krusial dalam membentuk individu yang siap untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat. Meskipun beberapa aspek dari pendidikan mungkin tidak diatur secara wajib dalam kurikulum, tujuan utama dari pendidikan tetap terfokus pada pengembangan potensi dan kualitas individu. Pendidikan yang efektif harus mempersiapkan siswa untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk beradaptasi dan sukses di dunia yang terus berkembang. Dengan kata lain, meskipun tidak semua materi pendidikan diatur secara formal dalam kurikulum, prinsip-prinsip pendidikan yang mendalam dan menyeluruh tetap penting untuk menciptakan generasi yang kompeten dan beretika.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan yang berorientasi pada pengembangan dalam penelitiannya. Penelitian pengembangan merupakan strategi penelitian yang akuntabel yang dapat digunakan untuk membangun produk baru atau yang sudah ada. Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk perangkat atau benda, seperti buku atau modul. perangkat lunak, seperti aplikasi komputer untuk pengolahan data, pengajaran di kelas, perpustakaan, atau keperluan lainnya, juga dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium. Selain pendidikan, industri, bisnis, militer, teknologi medis, dan bidang lainnya semuanya dapat memperoleh manfaat dari penerapan metodologi penelitian dan pengembangan, khususnya di bidang pengembangan perangkat lunak.

Research and Development (R&D) merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian R&D ini. Branch (2009:3) menyatakan bahwa ada lima proses sederhana dan berguna dalam model pengembangan model ADDIE untuk pengembangan produk. Untuk mencapai hal ini, lima tahap pengembangan ini terdiri dari: analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penyebaran angket pada kelas IV sekolah dasar dengan jumlah peserta didik 13 orang yang dilakukan peneliti pada tanggal 01 Maret 2024 peneliti menemukan fakta bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran *candy land* berbasis literasi pada Pendidikan Pancasila.

Tabel 1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik.

No	Pertanyaan	Jawaban		
		Ya	Tidak	Ragu-Ragu
1.	Apakah ananda antusias mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas ?	8	1	4
2.	Apakah ananda mengalami kesulitan dalam mempelajari materi Pendidikan Pancasila ?	8	3	2
3.	Apakah ananda memiliki buku teks atau buku pegangan lain untuk materi Pendidikan Pancasila ?	13	0	0
4.	Apakah ananda mencari bahan lain selain buku dan lingkungan sekolah yang dimiliki untuk membantu anda memahami materi yang diajarkan. Misalnya, media pembelajaran, internet dan lainnya ?	5	2	6
5.	Bagaimana jika penyajian dalam bahan ajar didominasi dengan media pembelajaran, apakah ananda terbantu untuk memahami materi Pendidikan Pancasila ?	11	0	2
6.	Apakah ananda membutuhkan media yang dapat digunakan untuk mempelajari materi Pendidikan Pancasila ?	13	0	0
7.	Apakah ananda setuju mengembangkan media pembelajaran <i>candy land</i> berbasis literasi pendidikan pancasila (untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga materi tersebut mudah dipahami ?	13	0	0

Berdasarkan dari tabel 1 pengisian angket analisis kebutuhan peserta didik bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pada saat proses pembelajaran tersebut. Maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah produk berupa pengembangan media pembelajaran *candy land* berbasis literasi pada Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 15 Koto Baru.

Analisis ini sangat diperlukan sebelum merancang produk berupa pengembangan media pembelajaran *candy land* berbasis literasi pada Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 15 Koto Baru. Analisis ini dijadikan panduan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *candy land* berbasis literasi. Saat peneliti melakukan penyebaran angket di kelas IV SDN 15 Koto Baru, peserta didik tidak bersemangat dan kurang memahami materi pembelajaran, dikarenakan didalam proses pembelajaran pendidik sangat monoton pada saat menjelaskan pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 2 Analisis Karakteristik Peserta Didik.

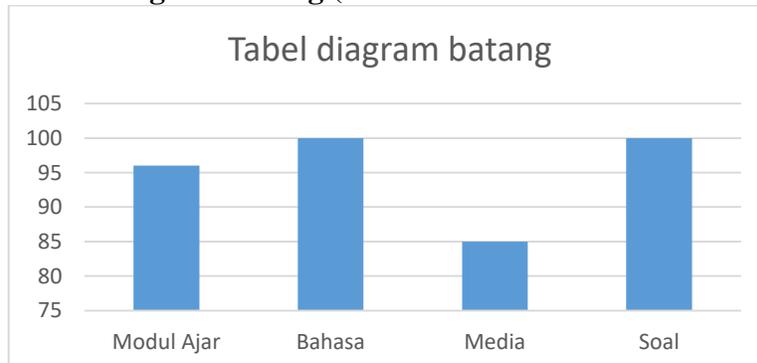
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila ?	Iya (10) Tidak (3)
2.	Apakah belajar Pendidikan Pancasila itu membosankan ?	Iya (8) Tidak (5)
3.	Apakah kamu tau apa itu literasi?	Iya (4) Tidak (9)
4.	Apakah kamu tertarik membaca buku di perpustakaan ?	Iya (5) Tidak (8)
5.	Bagaimana pembelajaran pendidikan pancasila jika tidak menggunakan media <i>candy land</i> berbasis literasi ?	Mudah dan menyenangkan (0) Sulit (13)
6.	Apakah guru sering menggunakan penjelasan saja pada saat pembelajaran?	Iya (10) Tidak (3)
7.	Kesulitan seperti apa yang anda hadapi saat proses pembelajaran ?	a. Materi susah untuk dipahami (10) b. Materi sangat mudah untuk dipahami (3)
8.	Apa yang anda lakukan ketika belum paham dengan materi pembelajaran?	a. Bertanya dengan guru (11) b. Diam saja (2)
9.	Proses pembelajaran seperti apa yang Ananda inginkan ?	a. Mudah dan menyenangkan (13) b. Sulit (0)
10	Apakah dengan sumber belajar dapat memudahkan pembelajaran ?	Iya (13) Tidak (0)
	Apakah Ananda membutuhkan sumber belajar yang lain ?	Iya (13) Tidak (0)
Bbb	Apakah anda menyukai media pembelajaran ?	Iya (13) Tidak (0)

Berdasarkan dari tabel 2 data pengisian angket analisis karakteristik peserta didik bahwa peserta didik merasa bosan pada saat proses pembelajran berlangsung apabila hanya menggunakan buku paket atau sumber belajar dari perpustakaan dan siswa merasa tertarik untuk belajar apabila menggunakan media pembelajaran. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *candy land* berbasis literasi pada Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 15 Koto Baru, yang sudah didesain dengan menarik untuk menumbuhkan keinginan belajar peserta didik supaya pada saat melakukan pembelajaran diharapkan peserta didik mampu memahami materi Pendidikan pancasila.

Tabel 3 Validasi Oleh ahli

Aspek	Nilai	Kategori
Modul	96%	Sangat Valid
Bahasa	100%	Sangat Valid
Media	85%	Sangat Valid
Soal	100%	Sangat Valid
Rata-rata	95,25%	

Dari empat aspek tabel diatas dapat juga dilihat melalui diagram tabel dibawah ini.

Gambar 2 Diagram batang (Nilai Validasi Oleh Ahli Per Aspek)

Berdasarkan gambar 2 hasil uji validitas yang dijabar diatas diketahui bahwa nilai rata-rata 95,25% sehingga media dikategorikan sangat valid. Media pembelajaran *candy land* berbasis literasi pada materi musyawarah dalam pembelajaran pendidikan pancasila dapat dicobakan kepada peserta didik karena modul, bahasa, media, dan soal pembelajaran sudah sesuai dengan CP, TP, dan ATP sehingga bisa diterapkan di sekolah dasar.

Tabel 4 data praktikalitas pengembangan media pembelajaran kartu gambar

Nama	Keterangan	Skor	Kategori
Sri Wahyuni, S. Pd	Wali kelas IV	97%	Praktis

Berdasarkan Tabel 4 Hasil dari respon Pendidik Sri Wahyuni,S. Pd guru kelas IV SDN 15 Koto Baru dengan jumlah skor 32 dibagi jumlah yang didapatkan 31 dan dikali 100 jadi hasilnya 97% dengan kategori Praktis.

Angket atau instrument praktikalitas diisi oleh 13 orang peserta didik setelah itu diperoleh nilai praktikalitas sebesar 99% berada pada katagori sangat praktis. Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk pengembangan media pembelajaran *candy land* berbasis literasi pada Pendidikan Pancasila SDN 15 Koto Baru untuk mengetahui kepraktisan yang telah dibuat oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 respon peserta didik

No	Nama Praktisi	Skor	Kategori
1.	Arya	100%	Sangat praktis
2.	Bagas	100%	Sangat praktis
3.	Desta	100%	Sangat praktis
4.	Abib	100%	Sangat praktis
6.	lala	100%	Sangat praktis

7.	Ilham	100%	Sangat praktis
8.	Jesika	100%	Sangat praktis
9.	Nahar	97%	Sangat praktis
10.	Iqbal	100%	Sangat praktis
11.	Farhan	100%	Sangat praktis
12.	Widia	97%	Sangat praktis
13.	Nesa	95%	Sangat praktis
14.	Lizza	100%	Sangat praktis
Jumlah		99%	Sangat Praktis

Keseluruhan

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi wali kelas dan peserta didik kelas IV SDN 15 Koto Baru dengan hasil 99% dikategorikan sangat Praktis. Karena pengembangan media pembelajaran *candy land* berbasis literasi pada Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 15 Koto Baru yang dikembangkan dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Dengan demikian hasil penelitian praktikalitas media pembelajaran yang telah dirancang peneliti mendapat rata-rata nilai 99% dikategorikan sangat praktis sehingga dapat digunakan dan bisa diterapkan di Sekolah Dasar (SD). Analisis ini dapat dilihat di lampiran lembar praktikalitas pengembangan media pembelajara *candy land* berbasis literasi pada Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 15 Koto Baru

Tabel 6 Data Uji Coba Media Candy Land Berbasis Literasi

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	Efektif	11	85%
2	Tidak efektif	2	15%

Berdasarkan tabel 6 diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70 yaitu, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 85% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan ketidak tuntasn hasil belajar peserta didik dengan rata- rata 15% di kategorikan tidak efektif. Sehingga media pembelajaran *candy land* berbasis literasi dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran. Hasil analisis peserta didik semuanya efektif 11 orang dan yang tidak efektif berjumlah 2 orang dengan jumlah peserta didik 13 orang, jumlah peserta didik yang efektif 11 orang dibagi jumlah peserta didik 2 orang dikali 100 hasilnya 85%. Dalam KBBi efektivitas didefinisikan daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *candy land* berbasis literasi efektif artinya dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran Candy Land berbasis literasi pada Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 15 Koto Baru, dapat disimpulkan sebagai berikut: pertama, rancangan pengembangan media Candy Land berbasis literasi telah dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kedua, validitas pengembangan media ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar kualitas dan relevansi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Ketiga, praktikalitas dari media pembelajaran ini terbukti dalam penerapannya yang mudah dan efektif dalam konteks kelas, memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Terakhir, efektivitas pengembangan media Candy Land berbasis literasi terbukti melalui peningkatan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa media ini berhasil dalam mencapai tujuan pendidikan dan

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila.

SARAN

Adapun saran dalam pengembangam media pembelajaran *candy land* berbasis literasi pada pendidikan pancasila kelas IV SDN 15 Koto Baru adalah sebagai berikut:

1. Saran bagi pendidik, diharapkan pengembangan media pembelajaran *candy land* berbasis literasi nantinya dapat digunakan lebih lanjut didalam proses pembelajaran dikelas.
2. Pengembangan media pembelajaran *candy land* berbasis, semoga nantinya bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian pengembangan yang serupa, dapat mengembangkan produk lebih sempurna dan bentuk produk lebih menarik dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alina, A., Kartono, K., & Halidjah, S. (2023). Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills Pembelajaran Tematik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Kota. *AS-SABIQUN*, 5(1), 234–247. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2745>
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>
- Arjuna, O. :, & Aldino, P. (n.d.). *Simulakra Dalam Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Simulacra in the Educational Games As a Learning Media*. 360.
- Arofah, M. N., & Noordiana, M. A. (2021). Jurnal_Mutia Nur Arofah_Institut Pendidikan Indonesia Garut_2021. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 421–434.
- Asmaryadi, I., Nazurty, N., & Muazza, M. (2021). STUDI STRATEGI GURU KELAS DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA PROSES PEMBELAJARAN DARING KELAS RENDAH SDIT CAHAYA HATI. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 6(2), 47–61. <https://doi.org/10.22437/jptd.v6i2.12927>
- Bu'ulolo Yanida. (2021). *MEMBANGUN BUDAYA LITERASI DI SEKOLAH*, *Jurna Bahasa Indonesia Prima*. 3(1), 16–23.
- Efriliyani, S. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran Ppkn Kelas Iii Sd Negeri 20 ...* [http://repository.iainbengkulu.ac.id/9416/%0Ahttp://repository.iainbengkulu.ac.id/9416/1/SHINTA EFRILIYANI.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/9416/%0Ahttp://repository.iainbengkulu.ac.id/9416/1/SHINTA%20EFRILIYANI.pdf)
- Fayza, A. A., Nugraha, D. M., & . S. (2021). PENGARUH LITERASI TERHADAP PERKEMBANGAN PEMBELAJARAN PKN. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 6(1), 57–65. <https://doi.org/10.15294/harmony.v6i1.46506>

- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Hardiansyah, A., Listryarini, I., & Arief Budiman, M. (2021). ... Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantu Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Kelas Iv Sd Negeri *... Pendidikan Dasar Dan ...*, 2(3), 355–363. <http://jurnal.unw.ac.id:1254/index.php/dwijaloka/article/view/1252>
- Hestari, S., Susantini, E., & Lisdiana, L. (2016). Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas Media Pembelajaran Papan Magnetik pada Materi Mutasi Gen. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 5(1), 7–13. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Jariah, S., & Marjani. (2019). Peran Guru dalam Gerakan Literasi Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 846–856. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2643>
- Keislaman, K. (2022). The Concept of Research in Education. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Kurnia*, L. D., Haryati, S., & Linda, R. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 176–190. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.21727>
- Lewis, W. E., & Veerapillai, G. (2004). *Software Testing and Continuous Quality Improvement*. Auerbach Publications. <https://doi.org/10.1201/9780203496329>
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerja*, 7(3), 253–259.
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 83. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>