

**PENGEMBANGAN APLIKASI EDUKASI NILAI PANCASILA (E-NIPA)
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA
PADA SISWA KELAS V**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Sultan Ahmad
NIM. 1902589

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**PENGEMBANGAN APLIKASI EDUKASI NILAI PANCASILA (E-NIPA)
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA
PADA SISWA KELAS V**

oleh
Sultan Ahmad

Sebuah laporan penelitian skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Sultan Ahmad
Universitas Pendidikan Indonesia
Februari 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

SULTAN AHMAD

**PENGEMBANGAN APLIKASI E-NIPA (EDUKASI NILAI PANCASILA)
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA
PADA SISWA KELAS V**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



**Dr. H. Atep Sujana, M.Pd.
NIP. 197212262006041001**

Pembimbing II



**Rana Gustian Nugraha, M.Pd.
NIP. 920200819880829101**

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UPI Kampus Sumedang**



**Dr. Julia, M.Pd.
NIP. 198205132008121002**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN APLIKASI EDUKASI NILAI PANCASILA (E-NIPA) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS V

oleh

Sultan Ahmad

1902589

Penelitian ini dilakukan karena ditemukannya masalah bahwa siswa kelas V kurang memahami materi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V mengenai materi nilai-nilai Pancasila dengan pengembangan aplikasi E-nipa (Edukasi Nilai Pancasila) yang merupakan aplikasi android yang sesuai dengan minat dan kemampuan siswa. Aplikasi ini bisa dioperasikan oleh siswa tanpa menggunakan jaringan internet. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Partisipan yang dilibatkan adalah siswa kelas V sekolah dasar berjumlah 21 orang di salah satu sekolah dasar yang ada di Kabupaten Sumedang. Hasil validasi produk menunjukkan bahwa produk ini layak digunakan setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan kategori Sangat baik dengan persentase 95,5%. Hasil penelitian terhadap subjek penelitian diolah menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan membandingkan hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa dengan melakukan uji normalitas terlebih dahulu pada data yang diperoleh. Data yang diperoleh berdistribusi normal dan terdapat perbedaan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa, yakni nilai *pretest* lebih rendah dibandingkan dengan nilai *posttest* dan diketahui rata-rata nilai siswa meningkat sebanyak 38% berdasarkan *Ngain*. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi E-nipa dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila.

Kata kunci: Aplikasi, pengembangan, media pembelajaran, pemahaman, nilai-nilai Pancasila

ABSTRACT

E-NIPA (EDUKASI NILAI PANCASILA) APPLICATION DEVELOPMENT TO IMPROVE GRADE 5 STUDENTS' UNDERSTANDING ABOUT PANCASILA VALUES

by

Sultan Ahmad

1902589

This research was conducted because it was found that the grade 5 students did not understand about Pancasila values in elementary school. The aims of this research is to improve students' understanding of grade 5 about Pancasila values by developing the E-nipa (Edukasi Nilai Pancasila) application which is an android application that suits students' interests and abilities. This application can be operated by students without using internet network. The method used in this research is the R&D (Research and Development) method with the ADDIE (Anaysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The participant involved were 21 grade 5 students in one of the elementary school in Sumedang City. Product validation results show that this product is worth to use after being validated by media expert and material expert in the Very good category with a percantege of 95,5%. The results of this research on the research subjects were processed using the Paired Sample t-Test by comparing the results of the average pretest and posttest scores of students by first conducting a normality test on the data obtained. The data obtained were normally distributed and there was a difference between the average student pretest and posttest scores and it was known that the average students scores increased by 38% based on Ngain. This shows that the E-nipa application can improve students' understanding about values of Pancasila.

Keywords: Application, development, learning media, understanding, Pancasila values

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktik	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	8
2.1.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	8
2.1.2 Landasan Pendidikan Kewarganegaraan	9
2.1.3 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	10
2.2 Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar	10
2.2.1 Implementasi PKn di Sekolah Dasar	11
2.2.2 Materi Nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar.....	14
2.3 Media Pembelajaran.....	16
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	16
2.3.2 Istilah Pokok Seputar Media Pembelajaran.....	17
2.3.3 Peran dan Fungsi Media Pembelajaran	18
2.3.4 Klasifikasi dan Pemilihan Media Pembelajaran.....	20

2.4	Multimedia Pembelajaran Interaktif	22
2.4.1	Pengertian Multimedia Interaktif	23
2.4.2	Karakteristik Multimedia Interaktif.....	23
2.4.3	Manfaat Multimedia Interaktif	24
2.4.4	Aplikasi Android sebagai Multimedia Pembelajaran Interaktif	25
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Desain Penelitian	27
3.2	Partisipan dan Waktu Penelitian	27
3.2.1	Partisipan	27
3.2.2	Waktu Penelitian	28
3.3	Definisi Operasional	30
3.3.1	Aplikasi E-nipa.....	30
3.3.2	Pengembangan Aplikasi E-nipa	30
3.3.3	Pemahaman Nilai-nilai Pancasila	30
3.4	Instrumen Penelitian	31
3.5	Prosedur Penelitian	32
3.5.1	<i>Analysis</i>	33
3.5.2	<i>Design</i>	33
3.5.3	<i>Development</i>	33
3.5.4	<i>Implementation</i>	34
3.5.5	<i>Evaluation</i>	34
3.6	Analisis Data	34
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Temuan	36
4.1.1	<i>Anaysis</i>	36
4.1.2	<i>Design</i>	37
4.1.3	<i>Development</i>	38
4.1.4	<i>Implementation</i>	39
4.1.5	<i>Evaluation</i>	40
4.2	Pembahasan.....	42
4.2.1	Proses Pengembangan Aplikasi E-NIPA.....	42
4.2.2	Aplikasi E-nipa sebagai Media Pembelajaran	42

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	44
5.1 Simpulan	44
5.2 Implikasi	45
5.3 Rekomendasi.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN-LAMPIRAN	50
RIWAYAT HIDUP	111

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aiman, U. (2018). Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila dan Prestasi Belajar PKn dengan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Model Picture and Picture di MIN 2 Sleman. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(1), 159–168.
- 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://doi.org/10.23887/jpku.v9i2.34133>
- Angraini, L. M., Wahyuni, P., Wahyuni, A., Dahlia, A., Abdurrahman, A., & Alzaber, A. (2021). Pelatihan Pengembangan Perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bagi Guru-Guru di Pekanbaru. *Community Education Engagement Journal*, 2(2), 62–73. <https://doi.org/10.25299/ceej.v2i2.6665>
- Anwar, K. (2021). Urgensi Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 17(1), 108–117. <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4183>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Bakry, N. M. (2015). *Pendidikan Kewarganegaraan* (Cet. 5). Pustaka Pelajar.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Edisi ke-2). Gava Media.
- Dewi, N. K., Irawan, B. H., Fitry, E., & Putra, A. S. (2021). Konsep Aplikasi E-Dakwah untuk Generasi Milenial Jakarta. *Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA*, 5(2), 26–33.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 1(1), 72–75.
- Halimah, N. N. (2021). Pengembangan Puzzle Berbasis Augmented Reality untuk Penanaman Nilai Pancasila bagi Siswa Kelas 4 SD IT. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, X(5), 495–507.

- Hanafi, H. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Saintifica Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Huninhatu, A. F., Pudjiastuti, S. R., & Sutisna, M. (2021). Pengembangan Model Numbered Heads Together Secara Daring dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai Pancasila dan Pembentukan Karakter Disiplin. *Jurnal Citizenship Virtues*, 1(1), 35–41. <https://doi.org/10.37640/jcv.v1i1.914>
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665–675. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>
- Kurnia, T. D., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. . . In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1(1), 516–525.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan*. Alfabeta.
- Muryadi, A. D. (2017). Model Evaluasi Program dalam Penelitian Evaluasi. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 3(1), 1–16.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Nurhamidah, S. D., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2022). Pengembangan Media Berbasis Android pada Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1318–1329. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3190>
- Octavian, W. A. (2019). Upaya Peningkatan Pemahaman Nilai Pancasila Terhadap Siswa Melalui Kegiatan Penyuluhan. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 199–207. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10087>
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109.
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 157–168. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1082>
- Rahayu, A. S. (2013). *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)* (Tarmizi, Ed.). PT. Bumi Aksara.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan*

Kewarganegaraan, 6(1), 65–74.
<https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>

- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma: Jurnal Komputer Dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika*, 21(2), 261–268.
- Santoso, S. (2010). *Statistik Parametrik*. PT Elix Media Komputido.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Universitas Muhammadiyah sidoarjo*, 87–102.
- Stewart, J., & Stewart, G. (2010). Correcting the Normalized Gain for Guessing. *The Physics Teacher*, 48(3), 194–196. <https://doi.org/10.1119/1.3317458>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.
- Sudin, A., & Iswara, P. D. (2019). *Media Pembelajaran serta Teknologi Informasi dan Komunikasi*. UPI Sumedang Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)* (Cet. 6). Alfabeta.
- Susanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Universitas Tarumanegara.