

Pengembangan Media Pembelajaran *Pakapin* Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Wadukopa

Feni Febrianti¹, Nurhasanah², Itsna Oktaviyanti³

^{1, 2, 3} PGSD, FKIP, Universitas Mataram

Email: ¹febriantifeni50@gmail.com, ²nurhasanah.hj.spd@gmail.com, ³itsna@unram.ac.id

Tersedia Online di

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia>

Sejarah Artikel

Diserahkan:

Disetujui:

Dipublikasikan:

Kata Kunci:

Pengembangan, PAKAPIN, Pembelajaran Tematik

Abstrack: This study aims to determine the practicality of the smart pocket board (PAKAPIN) media for third grade students at SDN Wadukopa. The results of this study are expected to be useful theoretically and practically. This research method uses 4-D (ie define, design, develop, and disseminate). The subjects of this study were 10 students of class III SDN Wadukopa in the 2021 academic year. The data collection instruments in this study used media validation sheets, material validation and student response questionnaires to the media. Data analysis was carried out by qualitative analysis and quantitative analysis. Based on the research results, the material validators get an average score of 92.7, the media validators get an average score of 80%, the media response validators get a score of 94%, the response validators of 10 students get an average score of 74.62%. Therefore, the media (PAKAPIN) is considered suitable for use in learning.

Keywords: *Development, PAKAPIN, thematic approach*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk peserta didik kelas III SDN Wadukopa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Metode Penelitian ini menggunakan 4-D (yaitu *define, desain, develop, dan disseminate*). Subjek penelitian ini adalah 10 peserta didik kelas III SDN Wadukopa tahun pelajaran 2021. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi media, validasi materi dan angket respon peserta didik terhadap media. Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yaitu validator materi mendapatkan skor rata-rata 92.7, validator media mendapatkan skor rata-rata 80%, validator respon media mendapatkan skor 94%, validator respon 10 peserta didik memperoleh rata-rata skor 74,62%. Maka dari itu media (PAKAPIN) termasuk layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003).

Guru berperan sebagai perencana sekaligus pelaksana dalam kegiatan belajar mengajar. Selain kemampuan guru dalam perencanaan dan pelaksanaan, keberhasilan pembelajaran juga ditentukan oleh peserta didik sebagai salah satu bagian dalam pembelajaran (Mulyasa, 2003; Trianto, 2007). Peserta didik merupakan individu yang

unik dan berkembang sesuai tahap perkembangannya. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran hendaknya guru dapat memahami karakteristik peserta didik sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Pada peraturan pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan yang berbunyi pada pasal 19 mengisyaratkan bahwa guru dirasa perlu menciptakan proses pembelajaran yang memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, prakarsa, dan kemandirian yang sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di SDN Wadukopa pada bulan Desember tahun 2020, peneliti memperoleh beberapa informasi bahwa dalam proses pembelajaran bahwa guru belum menggunakan perangkat pembelajaran atau belum menggunakan media dengan mengkreasikan lebih menarik, kebanyakan peserta didik tidak terlalu fokus pada saat menerima pembelajaran, dan sarana penunjang proses pembelajaran masih kurang efektif sehingga hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Oleh karena itu, pengembangan media (PAKAPIN) diperlukan di sekolah ini yang diharapkan akan menjadi pelopor media yang baik lagi kedepannya pada sekolah dan menjadikan peserta didik berwawasan luas serta termotivasi dan lebih aktif dalam memahami pembelajaran tematik. Pada penelitian kali ini peneliti melakukan serangkaian pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk mempermudah peserta didik dalam merespon materi pembelajaran tematik pada media yang diterapkan di kelas III SDN Wadukopa. Dalam pembelajaran tematik pada media papan kantong pintar (PAKAPIN) ini menggunakan atau menampilkan media yang didesain semenarik mungkin sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Wadukopa untuk memberikan alternatif yaitu pengembangan pembelajaran tematik pada tema 6 pembelajaran 5 sub tema 1 kelas III sekolah dasar. Pada tema 6 pembelajaran 5 sub tema 1 tentang “energi dan perubahan”, peneliti ingin melihat sejauh mana pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tematik ketika dibantu dengan menggunakan media papan kantong pintar atau ingin melihat bagaimana respon peserta didik ketika menggunakan media papan kantong pintar pada saat proses pembelajaran berlangsung.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2019:30), “Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan”. Penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk yang telah ada. Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah produk yang kemudian akan diuji kevalidan dan kepraktisannya.

Model Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination*, Thiagarajan (Lutfiani et al, 2017). Tahap-tahap pengembangan media pembelajaran tersebut diuraikan sebagai berikut: (1) Tahap pendefinisian (*Define*); (2) Tahap perancangan

(*Desain*); (3) Tahap Pengembangan (*Developmant*); dan (4) tahap Deseminasi (*Deseminate*).

Penelitian ini dilakukan di Kelas III SDN Wadukopa, di Kecamatan Soromandi, Kab. Bima Provinsi Nusa Tenggara Barat. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada kelas III SDN Wadukopa tahun pelajaran 2021. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi media dimana instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat para ahli (validator) pada media yang disusun pada rencana awal. Untuk memperoleh data juga menggunakan kuesioner (Angket) dimana angket ini adalah beberapa pertanyaan/ Pernyataan tertulis yang dipakai untuk mendapatkan informasi mengenai data, terkait pendapat/komentar peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media papan kantong pintar. Dengan ini juga kita akan mengetahui hasil kepraktisan media papan kantong pintar yang digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Teknis analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan untuk perbaikan media yang dikembangkan dari ahli validator media dan ahli validator materi. Analisis kuantitatif pada penelitian ini dilakukan pada dua tahap yaitu, tahap pertama analisis data untuk ahli validasi media dan materi dan tahap kedua menggunakan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran.

HASIL

Hasil penelitian didapat dari penilaian yang dilakukan oleh validator ahli dan validator praktisi. Validator ahli dibagi menjadi dua, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli media dinilai oleh Muhammad Tahir, S.Pd., M.Sn. Dengan melihat kualitas dari media, Relevansi antara materi dengan kemampuan media yang dikembangkan dan Penggunaan media papan kantong pintar dirancang secara praktis. Hasil data yang diperoleh dari ahli validasi media dapat disimpulkan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran papan kantong pintar telah dikembangkan ini mempunyai tingkat kevalidan valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pernyataan dari nomor 1-10 yang terdapat pada angket yang dinilai oleh validator dengan persentase kevalidan 94%. Validasi ahli materi dinilai oleh Ibu Fitri Puji Astuti, S.Pd., M.Pd. Dengan melihat kualitas materi tematik, Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan Kejelasan materi yang dikemas untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Berdasarkan data ahli validasi isi materi dapat dikatakan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran papan kantong pintar yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pernyataan item 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator dengan persentase kevalidan 80%.

Hasil penelitian didapat dari penilaian yang dilakukan oleh validator ahli dan validator praktisi. Validator ahli dibagi menjadi dua, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli materi dinilai oleh Ibu Setiani Novitasari, M.Pd. dengan melihat kualitas isi materi IPS, keterkaitan materi IPS dengan ilustrasi komik, aspek didaktik, dan aspek konstruksi. Perhitungan penilaian dilakukan bersamaan dengan penilaian dari guru selaku validator ahli praktisi atau pengguna dari LKPD. Hasil penilaian dosen ahli materi mendapat skor 59 dan guru mendapat skor 53 dari total skor 70 yang dijumlahkan rata-rata tiap indikatornya mendapat skor 56, dan jika

dipersentasekan menggunakan rumus validitas menurut Akbar (2013), maka hasil yang didapat adalah 80% yang berarti LKPD sangat valid atau dapat digunakan tanpa adanya revisi dari segi materi. Lalu validator ahli media dinilai oleh Pak Muhammad Tahir, S.Pd., M.Sn. dengan melihat dari segi teknis yang terdiri atas penulisan, gambar, dan visual dari LKPD. Perhitungan penilaian dilakukan bersamaan juga dengan penilaian dari guru. Hasil penilaian dosen ahli media mendapat skor 70 dan guru mendapat skor 64 dari total skor 75 yang dijumlahkan rata-rata tiap indikatornya mendapat skor 67, dan jika dipersentasekan menggunakan rumus validitas menurut Akbar (2013), maka hasil yang didapat adalah 89,33% yang berarti LKPD sangat valid atau dapat digunakan tanpa adanya revisi dari segi tampilan dan visual.

Penilaian pengguna dilakukan oleh 10 orang peserta didik kelas III di SDN Wadukopa.. Terdapat 10 orang peserta didik kelas III SDN yang menjadi responden, yaitu atas nama Amatul Adryan Sahputra, Icaramadi, Dinda Damayanti, Lutfiatun, Nurfadilah, Asfira, Fatihatul Azzahara, Siska Andayani, BalQis SidQia. Hasil penilaian sepuluh responden digabung menjadi satu tabel dengan mendapatkan skor jumlah rata-rata dalam presentase adalah 74,62%.

PEMBAHASAN

Hasil validasi dosen ahli materi mendapat jumlah sebesar 80% yang menandakan bahwa media sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi dari segi materi. Selanjutnya, hasil validasi dosen ahli media sebesar 94% yang menandakan bahwa media sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi dari segi tampilan dan visual. Dan hasil validasi praktisi yang dilakukan 10 orang peserta didik mendapat jumlah rata-rata dalam presentase sebesar 74,62% yang menandakan bahwa media praktis atau dapat digunakan tanpa revisi.

Terdapat tiga rumusan permasalahan yang diurai dalam penelitian ini, yaitu Bagaimanakah langkah-langkah dalam membuat media papan kantong pintar (PAKAPIN) pada pembelajaran tematik, bagaimanakah penggunaan media papan kantong pintar (PAKAPIN) bagaimana kepraktisan media papan kantong pintar (PAKAPIN). Pada proses pengembangan media (PAKAPIN) sendiri menggunakan model penelitian 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination*. yang diawali dengan tahap pendefinisian, tahap perancang, tahap pengembangan, hingga dilakukannya evaluasi. Sebelum produk dapat digunakan, tentu harus dilakukan uji kelayakan dengan mengumpulkan data dan melakukan analisis data. Proses pengumpulan dan menganalisis data dilakukan oleh dosen ahli materi dan media, serta 10 orang peserta didik SDN Wadukopa) Ketiga permasalahan tersebut sudah dilakukan dan mendapat hasil yang sangat baik.

Hasil yang sudah diungkapkan di atas merupakan jawaban dari permasalahan untuk menguji kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Dalam menguji kelayakan suatu produk, perlu dilakukannya pengumpulan data dari validator ahli dan validator praktisi kemudian dihitung menggunakan rumus validitas sehingga dapat mengetahui persentase kelayakan produk. Dalam penelitian ini kelayakan media (PAKAPIN) layak atau dapat digunakan tanpa adanya revisi dari semua reponden yang bersedia mengisi lembar instrument (Rizkiawan, 2019). Dari hasil yang sudah didapat yaitu dengan kriteria layak, ini menjadikan media (PAKAPIN) dapat digunakan oleh sekolah karena materi muatan tematik sudah melalui tahap validasi oleh dosen ahli materi tematik dan media (PAKAPIN) sudah melalui tahap validasi oleh dosen ahli

media dengan hasil yang baik dari segi tampilan dan visual (Arsyad, 2002; Daryanto, 2014; Riana, 2007).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, faktor yang menjadi penyebab dilakukannya pengembangan media (PAKAPIN) ini adalah bahwa guru belum menggunakan perangkat pembelajaran atau belum menggunakan media dengan mengkreasi lebih menarik, kebanyakan peserta didik tidak terlalu fokus pada saat menerima pembelajaran, dan sarana penunjang proses pembelajaran masih kurang efektif sehingga hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Hasil penelitian sebelumnya oleh Bahan et al (2021), Astuti (2021), dan Asi et al (2020) dengan penelitian yang telah dilakukan sama-sama mendapatkan kriteria sangat valid pada validasi ahli dan validasi praktisi sehingga media (PAKAPIN) yang dikembangkan dapat digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran TEMATIK di kelas. Dalam pelaksanaannya, peneliti mengajak peserta didik berpasangan untuk membaca dialog pada buku teks Subtema 1 Pembelajaran 5. Peserta didik melakukan percakapan secara berpasangan. Dengan melakukan tanya jawab guru meminta siswa mengidentifikasi informasi terkait isi percakapan. Setelah itu peserta didik diminta menceritakan kembali isi informasi yang terdapat di dalam dialog percakapan tersebut. Peserta didik mengerjakan soal pada lembar kerja.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian Fitriana et al (2021), Hotimah et al (2021) dimana pengembangan media pembelajaran yang dilakukan memperoleh penilaian yang valid dari ahli materi, media, maupun pengguna. Media yang dikembangkan layak karena sesuai dengan kurikulum 2013, ramah terhadap anak, mudah digunakan, serta efisien dari segi waktu dan biaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yaitu validator materi mendapatkan skor rata-rata 92,7, validator media mendapatkan skor rata-rata 80%, validator respon media mendapatkan skor 94%, validator respon 10 peserta didik memperoleh rata-rata skor 74,62%. Maka dari itu media (PAKAPIN) termasuk layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data kualitatif dan kuantitatif serta pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik pada pembelajaran menggunakan media papan kantong pintar (PAKAPIN) sangat layak dan menarik, karena persentase rata-rata jawaban peserta didik pada tabel analisis adalah sebesar 74,62% sehingga pembelajaran menggunakan media papan kantong pintar peserta didik dapat dikategorikan membantu untuk memahami materi “energi dan perubahannya”..

SARAN

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang akan meneliti dan mengembangkan media (PAKAPIN) seperti yang terdapat pada skripsi ini untuk dapat melakukan pembaruan terhadap media (PAKAPIN) dengan memperhatikan kekurangan yang ada dan melakukan uji efektifitas supaya dapat melihat ketercapaian hasil peserta didik dalam menggunakan media (PAKAPIN).

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. D. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsi, N., Mahluddin, M., & Siregar, N. (2020). *PENERAPAN MEDIA PAKAPIN (PAPAN KANTONG PINTAR) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN*

- SISWA KELAS 1 PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI MIS NURUL YAQIN* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Astuti, W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Materi Energi dan Perubahannya Kelas III Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Bahan, S., Nadziroh, N., & Chairiyah, C. (2021). Pengembangan Media Pakapin Dalam Pembelajaran Tematik Muatan PPKN Pada Siswa Kelas II SD PANGUDI Luhur St. Aloysius Sedayu. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 8(1).
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pepsada.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta
- Hermawan, H. (2007). *Media Pembelajaran SD*. Bandung: Upi Press.
- Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *PROGRES PENDIDIKAN*, 2(1), 7-12.
- Lutfiani, Anis and Suyoso (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Misteri Untuk Mencapai Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Fluida Dinamis*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyasa, E. (2003). *Menjadi kepala sekolah profesional dalam konteks menyukkseskan MBS dan KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Riana, C. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. CV Wacana Prima.
- Rizkiawan. (2019). Pengembangan Media Bukbar (Buku gambar) Berbasis Kearifan Lokal Lombok Untuk Siswa Kelas IV SDN Gerunung Tahun Ajaran 2018/2019.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional