

Pengembangan Media PAKAPINDO Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Kelas III SD Negeri 3 Simpang Teritip

Agnes Oktavia¹, Maharani Oktavia², Arief Kuswidyanarko³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Email : agnesoktavia17@gmail.com¹, maharanigeo@gmail.com², kuswidyanarkoarief@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKAPINDO) pada pembelajaran tematik tema 7 pada siswa kelas III SD Negeri 3 Simpang Teritip Bangka Barat. Metode penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) Model penelitian ini menggunakan model ADDIE. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yaitu validator media rata-rata mendapatkan skor 92,5%, validator materi rata-rata mendapatkan skor 91,5%. Kepraktisan media didapatkan dari responden guru rata-rata mendapatkan skor 91% dan responden siswa rata-rata mendapatkan 91,1%. Dengan demikian media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKAPINDO) dinyatakan valid dan praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media, ADDIE.*

Abstract

This study aims to determine the validity and practicality of the development of the Doraemon Smart Pocket Board (PAKAPINDO) media in thematic learning theme 7 for third grade students of SD Negeri 3 Simpang Teritip, West Bangka. This research method is a type of research and development R&D (Research and Development). This research model uses the ADDIE model. The data analysis technique was carried out by qualitative and quantitative analysis. Based on the results of the study, the media validators averaged a score of 92.5%, the material validators averaged 91.5%. The practicality of the media was obtained from the average teacher respondents getting a score of 91% and student respondents getting an average of 91.1%. Thus the Doraemon Smart Pocket Board (PAKAPINDO) media is declared valid and practical and feasible to be used in learning.

Keyword: *Development, Tematik, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang hakiki bagi setiap kehidupan bangsa dan negara, oleh karenanya pengetahuan menjadi kualitas sumber daya manusia bahwa dapat membangun negara dan bangsanya ke arah tujuan yang akan dicapai. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat, yang dimulai sejak lahir. Melalui proses perkembangannya manusia memerlukan pendidikan, dengan adanya proses ini manusia bisa berkembang karena lingkungannya memberikan bantuan dalam perkembangan manusia (Jamaris, 2015, p. 2)

Pada UU No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 : "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, pribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Menurut (Fais, Listyarini, & Tsalatsa, 2019, p. 26) juga pendidikan ialah sesuatu hal yang sangat berpengaruh bagi setiap orang. Ini ialah cara untuk meningkatkan kemampuan setiap orang. Kemampuan perkembangan setiap siswa berbeda-beda. Salah satu cara untuk meningkatkan keberhasilan akademik adalah melalui keberhasilan pencapaian di kelas. Karena hasil akhirnya menunjukkan bahwa siswa itu berkualitas.

Dalam dunia pendidikan yang menjadi permasalahan bagi pendidik adalah kurang kuatnya bantuan alat pembelajaran selama pengajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa cenderung kurang untuk didukung kemampuan berpikirnya atau kurang terlatih meningkatkan daya berpikirnya. Pembelajaran di dalam kelas di arahkan pada daya pikir siswa untuk mengingat dan memahami penjelasan yang diperolehnya (Sanjaya, 2016, p.

1).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 13 Mei 2022 SD Negeri 3 Simpang Teritip dengan guru kelas III SD, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui penyebab permasalahan yang ditemukan hingga dibutuhkannya suatu pengembangan media pembelajaran. Terdapat beberapa simpulan analisis kebutuhan siswa kelas III yang senang jika mendapatkan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Menurut guru kelas III SD tersebut bahwa penggunaan media pada kelas tersebut sangat jarang, biasanya guru hanya menjelaskan di dalam kelas dan siswa hanya menulis materi dari guru. Pada pembelajaran tematik yang dilakukan hanya berpusat pada guru, jadi guru memaparkan siswa cuma memperhatikan dan mencatat yang guru jelaskan. Selain itu proses belajar mengajar didalam kelas guru masih menggunakan buku cetak belum memanfaatkan media pembelajaran. Jadi pada saat proses pembelajaran, siswa banyak bermain dibandingkan dengan memperhatikan guru didepan. Terdapat beberapa simpulan analisis kebutuhan siswa kelas III yang senang belajar menggunakan sebuah media.

Pendapat (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018, p. 2) Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari medium berarti perantara/pengantar. Media ialah bentuk dan saluran transmisi pesan/informasi dari sumber pesan kepada penerima, yang bisa merangsang berfikir, membangkitkan semangat, perhatian dan kesiapan siswa sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang sesuai dengan tujuan dari informasi yang dikirimkan. Menurut (Rusman, 2015, p. 146) Pembelajaran tematik terpadu dirancang agar siswa dapat aktif dan memanfaatkan potensi dirinya dalam pembelajaran, karena fokus pembelajaran tematik terpadu adalah pada siswa itu sendiri.

Cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan berpikir dan daya ingat pembelajaran siswa dikelas yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Menurut (Kamaladini, Gani, & Sari, 2021, p. 93) Tujuan utama penggunaan media tidak hanya pengetahuan, tetapi juga peran dan tanggungjawab media dalam membantu proses pendidikan dan meningkatkan proses pengajaran.

Pemanfaatan media selama proses belajar bisa menambahkan bantuan kepada siswa pada beberapa hal termasuk menumbuhkan semangat belajar siswa dalam belajar, media yang digunakan juga bisa membantu peserta memahami dan menguasai pembelajaran yang akan di ajarkan. Dengan begitu pemanfaatan media pembelajaran sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran, pentingnya ditempatkan pada sumber informasi. Selain mendukung, memperkaya dan meningkatkan proses belajar, juga dapat membantu membuat pengalaman belajar lebih nyaman bagi siswa.

Pengembangan bahan ajar PAKAPINDO dapat menjadi media valid dan praktis, serta dapat menambah pengetahuan siswa, dan dapat menjadikan siswa memiliki wawasan luas, serta dapat menambah daya pikir siswa. Hal ini sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya bahwa pengembangan media ini akan dapat membantu proses pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti melakukan serangkaian pengembangan bahan ajar PAKAPINDO (papan kantong pintar doraemon) untuk mempermudah siswa dalam merespon materi pembelajaran tema pada media yang diterapkan di kelas III SD Negeri 3 Simpang Teritip. Peneliti akan melakukan penelitian guna menemukan solusi dari permasalahan yang dijelaskan di SD kelas III untuk memberikan alternatif pembelajaran tematik tema 7 pada SD Negeri 3 Simpang Teritip. Peneliti ingin mengetahui tingkat valid dan praktisnya media dalam pembelajaran tematik pada siswa dengan bantuan media PAKAPINDO atau ingin melihat bagaimana respon siswa ketika menggunakan media ini. Dengan itu, peneliti bakal melakukan penelitian mengenai "Pengembangan Media Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Negeri 3 Simpang Teritip".

METODE

Penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah penelitian dan pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2019, p. 26) Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefetifan suatu produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Bila produk baru telah teruji, maka produk baru tersebut bila digunakan dalam pekerjaan maka pelaksanaan pekerjaan akan lebih mudah, lebih cepat, kuantitas dan kualitas produk hasil kerja akan meningkat.

Model pengembangan penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Model tersebut merupakan model deskriptif yang menggambarkan proses menghasilkan suatu produk. Peneliti melaksanakan penelitian dan pengembangan alat bantu bentuk kantong pintar doraemon pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan bahan ide pokok paragraf dan mata pelajaran PKKn dengan materi keberagaman pekerjaan. Tingkat kelayakan media pembelajaran ditemukan dengan hasil validasi pakar materi, dan pakar bahan ajar, validasi guru, serta ujicoba pemanfaatan siswa. Menurut (Hamzah, 2020, p. 33) model ini terdapat 5 tahap pelaksanaannya diantaranya, Analisis (Analysis), Perencanaan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (implementation), Evaluasi (Evaluation). Prosedur penelitian menggambarkan kegiatan yang dilaksanakan peneliti dalam membuat suatu produk, sesuai dengan model pengembangan yang mereka gunakan. Prosedur yang dipakai pada penelitian ini berdasarkan prosedur yang diformulasi dari model ADDIE.

Tahapan yang dilakukan pada model ini adalah Analisis. Pada tahapan ini, pengembang media mengumpulkan data tentang masalah yang dihadapi siswa saat belajar. Design/Desain, Tahapan dilaksanakan guna merancang media pembelajaran. Menyusun rancangan awal. Pemilihan materi menjadi tujuan utama dalam media yang akan dikembangkan. Pengembangan, Tahapan yang dilaksanakan terhadap pengembangan PAKAPINDO pada penelitian ini ialah memilih atau mengembangkan media, memberikan panduan kepada siswa, dan melakukan validasi ahli yaitu: pakar media dan materi. Implementasi, Penerapan media pembelajaran PAKAPINDO pada siswa kelas III SD. Evaluasi Evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan untuk melihat valid dan efektif sebuah media pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data Pada penelitian ini menggunakan observasi, Kuesioner, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Kuesioner yang digunakan pada langkah ini dirancang untuk mengumpulkan data tentang kualitas media, seperti ketepatan komponen media, keakuratan materi, dan kelayakan media tersebut. Hasil evaluasi akan digunakan sebagai bahan pengulangan perangkat pelatihan yang dikembangkan. Teknik analisis data dipergunakan pada penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif ini didapat hasil observasi, angket, dan dokumentasi yang berupa masukan dari pakar yang dijadikan pedoman guna merevisi produk. kemudian untuk data kuantitatif didapat dari kuesioner yang mana telah diisi oleh pakar dalam bidang media dan materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada SD Negeri 3 Simpang Teritip pada tanggal 13 Mei 2022 sampai dengan 18 Mei 2022, peneliti mendapatkan media yang dikembangkan menggunakan model pengembangan model ADDIE berupa produk yaitu alat bantu berbentuk papan pintar. Penelitian pengembangan bahan ajar berupa papan pintar dalam pembelajaran tematik tema 7 di kelas III SD. Pada tahap penelitian, Peneliti menyiapkan produk awal dari pengembangan yang telah dinilai oleh peneliti sendiri tanpa adanya ikut campur tangan orang lain. Kemudian peneliti menyiapkan pakar atau ahli yang selanjutnya dijadikan sebagai validator untuk media papan pintar. Dilakukannya uji coba menggunakan 1 tahapan yaitu small group tahapan yaitu uji coba diberikan kepada 10 siswa kelas III SD. Uji coba diberikan kepada siswa kelas III SD total 10 orang siswa.

Pelaksanaan penelitian menggunakan beberapa tahapan yaitu, (Analysis analisis, (Design) Desain, (Development) Pengembangan, (Implementation) Implementasi, dan (Evaluation) Evaluasi atau model ADDIE. Tetapi pada penelitian ini peneliti sampai pada tahap implementasi saja karena hanya menguji kevalidan dan kepraktisan. Pertama peneliti melakukan analisis yang merupakan analisis siswa, dan analisis kepentingan siswa, dalam proses analisis ini peneliti melakukan observasi lapangan. Selanjutnya dilakukan desain (Penyusunan bahan ajar, pemilihan bahan dan desain awal sebuah produk). Desain awal bahan telah dibuat oleh peneliti. Setelah itu peneliti melakukan pengembangan pada bahan ajar yang terdiri validasi dan pengembangan. Validasi Papan pintar ini digunakan untuk mengetahui kekurangan dan juga saran dan masukan untuk produk pengembangan yang berupa bentuk validasi media, dan validasi materi.

Validasi pertama dilaksanakan tanggal 27 April 2022 validator Ibu Puji Ayurachmawati, M.Pd Dosen PGSD Universitas PGRI Palembang. Kemudian pada tanggal 10 Mei 2022 dilakukan validasi kepada Ibu Armah, S.Pd.SD yang merupakan guru di SDN 3 Simpang Teritip. Selesai dilakukan validasi dilaksanakan kemudian dilangsungkan uji coba pada 5 orang peserta didik SDN 3 simpang Teritip. Dari hasil uji coba kepada siswa yang telah dilakukan, bahan ajar tidak mendapatkan suatu kendala apapun sehingga tidak perlu dilakukan revisi media.

Proses memvalidasi ini dilaksanakan sebanyak 2 orang ahli. Validasi ini materi dilakukan berkenan dengan

aspek tampilan pada media, validasi ini bertujuan sebagai penilaian kevalidan dari media yang dikembangkan dan ahli media ini juga memberikan komentar atau saran, jika ada kekurangan dari produk yang dikembangkan. Penilaian validator terhadap Media PAKAPINDO menunjukkan hasil yang baik, dikarenakan nilai kevalidannya mencapai kriteria yang sudah sesuai dengan ketentuan. Dimana hasil validitas gabungan untuk aspek media diperoleh adalah 92,5%. Selanjutnya Proses validasi materi dilakukan sebanyak 2 orang ahli. Validasi ini dilakukan berkenaan dengan relevansi materi, validasi ini bertujuan sebagai penilaian kevalidan dari media yang dikembangkan dan ahli materi ini juga memberikan komentar atau saran, jika ada kekurangan dari produk yang dikembangkan. Penilaian validator terhadap media PAKAPINDO dari aspek materi menunjukkan hasil yang baik, dikarenakan nilai kevalidan mencapai kriteria yang sudah sesuai dengan ketentuan. Penilaian dari validator menunjukkan bahwa ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan yaitu kesesuaian dengan media PAKAPINDO dengan kemampuan siswa. Secara keseluruhan dari penilaian validator kedua sudah sesuai dengan hasil validitas gabungan untuk aspek materi diperoleh adalah 91,5%.

Pada tahap selanjutnya implementasi, tahap ini dilakukan percobaan bahan ajar papan pintar dan penyebaran angket respons peserta didik. Pada tahap percobaan dilakukan small group yang terdiri dari 10 siswa kelas III SDN 3 Simpang Teritip pada tanggal 18 Mei 2022. Peneliti juga melakukan penyebaran angket respon siswa mengenai bahan ajar yang telah dilakukan dan melihat respon siswa, bahan ajar sudah baik sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Dilakukannya ujicoba ini karena guna mengetahui tingkat praktisan alat bantu yang dikembangkan. Ujicoba kelompok kecil ini terdiri dari satu guru kelas dan 10 siswa kelas III SD Negeri 3 Simpang Teritip. Sebelum melakukan uji coba produk, peneliti menjelaskan petunjuk dalam menggunakan media tersebut. Berikut adalah hasil dari implementasi siswa terhadap penggunaan media :

Indikator	Nama	Nilai					Jumlah	Skor
		1	2	3	4	5		
1. Warna	1. C A	0	0	1	2	4	31	86%
2. Bentuk dan Ukuran	2. D Y	0	0	1	3	3	30	85%
3. Kemudahan pengoperasian media	3. A	0	0	1	2	4	31	88%
	4. D	0	0	0	3	4	32	92%
4. Mempermudah Pembelajaran	5. R	0	0	0	0	7	35	100%
	6. C P	0	0	0	0	7	35	100%
6. Ingin Belajar menggunakan media	7. F A	0	0	0	0	7	35	100%
	8. A S	0	0	0	0	7	35	100%
7. Memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar	9. R K	0	0	3	4	0	28	80%
	10. P	0	0	3	4	0	28	80%

Sumber : Dimodifikasi dari (Akbar, 2013)

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata nilai kepraktisan} &= \frac{86\%+85\%+88\%+92\%+100\%+100\%+100\%+100\%+80\%+80\%}{10} \\ &= 91,1\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tahap penelitian terhadap implementasi penggunaan media PAKAPINDO pada proses pembelajaran dilaksanakan guru sebagai pemateri dan peserta didik sebagai penyambut materi didapatkan hasil dari 10 respon siswa dan guru terkait kepraktisan media PAKAPINDO sebagai media pembelajaran memastikan hasil baik sebab nilai yang diperoleh sudah mencapai atau melebihi kategori praktis (Nilai Kepraktisan > 81%) yaitu 91,1% dari rata-rata respons siswa dan 91% dari respons guru. Jadi alat bantu ini dikategorikan sangat praktis digunakan selama pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti hasil yang diperoleh tentang media PAKAPINDO Pembelajaran Tematik Tema 7 yang dikembangkan oleh peneliti ialah didapatkan sebuah media pembelajaran yang valid dan praktis, maka dapat disimpulkan hasil dari penelitian ialah : Media Pakapindo pada Pembelajaran tematik yang peneliti kembangkan dapat disimpulkan sangat valid, dengan rerata hasil nilai yang di peroleh adalah 91,5%. Media PAKAPINDO yang dikembangkan dinyatakan teruji kepraktisannya. Hal ini dilihat dari hasil responden guru dengan rata-rata nilai 91% yang dikategorikan sangat praktis. Selain itu, hasil angket siswa pada

tahap small group yang rata-rata nilai yang diperoleh 91,1% dengan kategori yang didapat ialah sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 26.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Jamaris, M. (2015). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kamaladini, Gani, A. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 94.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif fan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.