

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR (PAKAPIN) PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK SUB TEMA GEMAR BEROLAHRAGA UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

Maria Melania Jou*

maria.17010644218@mhs.unesa.ac.id

PGSD FIP, Universitas Negeri Surabaya

Dra. Mulyani, M.pd

mulyani@unesa.ac.id

ABSTRAK

Peranan media pembelajaran sangatlah penting dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran cenderung membosankan apabila guru hanya menggunakan buku paket dan mengandalkan papan tulis sebagai alat menghitung dan mencari hasil. Tujuan dilakukannya penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa media papan kantong pintar (Pakapin) yang akan membantu menunjang keberhasilan belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas 1 sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development melalui model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu model ADDIE dengan lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan media layak digunakan dengan hasil uji validasi media mendapat presentase 74% dengan kriteria valid, hasil uji validasi materi mendapat presentase 88% dengan kriteria sangat valid, uji validasi responden siswa dengan memberikan angket mendapat presentase 92% kriteria sangat layak. Hasil uji keefektifan media dengan melakukan tes ketuntasan belajar kepada 5 siswa SDI Tetandara mendapat presentase 80% dengan kriteria baik dan menganalisis peningkatan hasil belajar dengan rumus N-gain mendapat presentase 0,46 dengan kriteria sedang. Berdasarkan hasil tersebut maka media papan kantong pintar (pakapin) dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan, Pakapin, Tematik, model ADDIE

ABSTRACT

The role of learning media is very important in a learning process. Learnings tends to be boring if the teacher only uses package book and relies on the blackboard as a means of calculating and finding results. The purpose of this development research is to produce a learning media product in the form of smart pocket board media (Pakapin) which will help to support student learning success in thematic learning in grade 1 of elementary school. This study uses the type of research and development or Research and Development through a model developed by Robert Maribe Branch, namely the ADDIE model with five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results showed that the media was feasible to use with the results of the media validation test getting a percentage of 74% with valid criteria, the results of the material validation test getting a percentage of 88% with very valid criteria, the validation test of student respondents by giving a questionnaire got a percentage of 92% very feasible criteria. The results of the media effectiveness test by conducting a learning completeness test to 5 students of SDI Tetandara got a percentage of 80% with good criteria and analyzing the increase in learning outcomes with the N-gain formula got a percentage of 0.46 with moderate criteria. Based on these results, the smart pocket board media (pakapin) is declared feasible to be used.

Kata Kunci : Development, Pakapin, Thematic, ADDIE model

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha sadar dan terancang guna mewujudkan suasana belajar di kelas dan suatu proses pembelajaran agar potensi diri siswa dapat dikembangkan secara aktif untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, individual, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, warga negara, bangsa dan negara. Dari pengertian tersebut, di dalam pendidikan mengandung tiga pokok pikiran antara lain: usaha sadar dan terancang, mewujudkan suasana belajar di kelas dan suatu proses pembelajaran agar potensi diri siswa dapat dikembangkan secara aktif, yang terakhir memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, individual, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, warga negara, bangsa dan negara.

Pendidikan dasar dilakukan guna memberi bekal mendasar yang sangat dibutuhkan untuk hidup dalam lingkungan sosial yakni pengembangan sikap, pengetahuan, serta keterampilan dasar. Disisi lain pendidikan juga berfungsi agar mempersiapkan siswa yang memenuhi syarat kriteria yang akan mengikuti Pendidikan sekolah menengah. Oleh sebab itu seluruh warga negara telah disediakan kesempatan dari pendidikan dasar untuk memperoleh pendidikan yang bersifat dasar, serta setiap warga negara diwajibkan menempuh pendidikan dasar tersebut sesuai dengan UU RI No. 20 Bab IV pasal 6 ayat 1 yang berbunyi "Setiap warga negara yang berusia 7 tahun sampai dengan 15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar".

Di dalam tata cara pembelajaran, ada pesan yang harus dikomunikasikan atau disampaikan. Pesan itu umumnya adalah isi atau inti dari sebuah tema pembelajaran. Pesan itu disampaikan guru kepada siswa menggunakan suatu media melalui prosedur pembelajaran yang disebut metode. Peserta didik sekolah dasar antara usia 7-10 tahun anak-anak berada pada tahap perkembangan operasional konkret yaitu anak berpikir melalui benda nyata atau mengalami secara langsung (Nursalim 2016 : 27). Dengan begitu media pembelajaran sangatlah penting dalam membantu siswa memahami pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar, 2011). Pada metode

pembelajaran saat ini, siswa bukan cuma berperan sebagai komunikasi atau sebagai yang menerima pesan, siswa pun dapat bertindak sebagai komunikator. Dalam komunikasi pembelajaran dimana pun harus membutuhkan peran media agar lebih meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Yang berarti, tata cara pembelajaran tersebut akan terlaksana jika terdapat komunikasi antar penerima pesan dan sumber/penyalur pesan melalui media tersebut.

Trianto (2010: 78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik di sekolah dasar melibatkan beberapa mata pelajaran yang terdiri dari tiga sampai empat mata pelajaran. Pembelajaran tematik di kelas cenderung membosankan dan tidak menarik apabila tidak disertai dengan media yang mendukung jalannya pembelajaran tersebut. Seringkali guru menggunakan buku paket dan LKPD dalam pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran tersebut masih kurang efektif dalam menyampaikan materi khususnya dipembelajaran tematik kelas 1 akibatnya dalam proses pembelajaran peserta didik lebih cenderung membosankan.

Dalam pembelajaran tematik kelas 1 sub tema gemar berolahraga pembelajaran 5, terdapat dua mata pelajaran yang dipadukan yaitu bahasa indonesia dan matematika. Pembelajaran bahasa indonesia cenderung membosankan apabila guru hanya melakukan demonstrasi di depan kelas dan hanya guru yang berperan dalam menyampaikan materi. Tidak hanya pembelajaran bahasa indonesia, pembelajaran matematika juga cenderung membosankan apabila guru hanya menggunakan buku paket dan mengandalkan papan tulis sebagai alat menghitung dan mencari hasil. Pembelajaran akan lebih menarik bila pembelajarannya juga melibatkan peserta didik secara aktif ambil bagian selama pembelajaran berlangsung, kemudian di dalam pembelajaran juga menyisihkan permainan yang seru dan memanfaatkan media dengan karakteristik sesuai dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar yang menarik. Maka dibutuhkan media papan untuk membantu agar siswa juga ikut terlibat aktif dalam pembelajaran serta membantu menghitung penjumlahan dan pengurangan. Agar siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dalam pembelajaran harus didukung dengan adanya media pembelajaran.

Menurut Gerlach & Ely (1971) secara garis besar media dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rayandra Asyar 2012 : 8). Dari beberapa pengertian diatas, maka sudah dapat diperkirakan pentingnya peranan media dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah berguna dan bermanfaat agar peserta didik lebih cepat tanggap dalam memahami materi yang diberikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa terdapat masalah yang berkaitan dengan pembelajaran di SD Inpres Tetandara Ende. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru wali kelas 1, peneliti menemukan masalah bahwa pembelajaran yang dilakukan di SD Inpres Tetandara Ende selama ini masih kurang efektif dikarenakan belum ada media pembelajaran yang menunjang pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa indonesia dan matematika. Selama ini guru hanya menggunakan papan tulis, buku paket dan LKPD.

Selama proses pembelajaran juga guru lebih banyak melakukan demonstrasi di depan kelas sehingga siswa terkesan pasif di dalam kelas. Selain itu, rata-rata siswa masih belum paham dengan materi yang diberikan. Hal tersebut dibuktikan dengan melihat nilai yang diperoleh siswa masih di bawah KKM hanya beberapa siswa yang sudah mencapai KKM. Jadi peneliti menyimpulkan permasalahan utama dilihat dari uraian diatas adalah kurang tersedianya media pembelajaran di kelas tersebut untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Dari permasalahan diatas, penulis berinisiatif ingin mengembangkan media papan kantong pintar untuk pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa indonesia dan matematika.

Media papan merupakan media pembelajaran visual berupa papan yang terbuat dari bahan tripleks dan dilengkapi dengan bahan-bahan pelengkap untuk memperindah media tersebut. Alasan memilih media papan kantong pintar dalam penelitian ini dikarenakan media papan sangat mudah untuk dibuat dan terjangkau kemudian juga dalam pembelajaran anak-anak kelas 1 sekolah dasar lebih suka melihat suatu benda yang menarik, bervariasi dan berwarna-warni sehingga dengan begitu media papan yang dirancang sedemikian rupa dapat

menarik perhatian peserta didik agar tidak bosan dan senang mengikuti pembelajaran.

Media pakapin dirancang dan disesuaikan dengan pembelajaran tematik kelas rendah mata pelajaran bahasa indonesia dan matematika pada materi mengenal kosa kata melalui teks pendek dan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Media pakapin sangat cocok untuk anak peserta didik kelas 1 sekolah dasar karena mereka masih belum mengerti tentang gadget dan belum waktunya untuk menggunakan gadget sehingga media yang cocok adalah media visual seperti papan dari pada media berbasis android atau semacamnya.

Pada saat pembelajaran berlangsung penggunaan media papan kantong pintar dilakukan oleh guru bersama siswa. Pada materi mengenal kosa kata melalui teks pendek, guru akan memasukan beberapa teks ke dalam kantong, sedangkan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah guru menggunakan stik untuk menghitung. dengan begitu, metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru menghajar pada setiap jam pelajaran. Dengan menggunakan media papan kantong pintar ini, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Penelitian terdahulu oleh Retno Septiya Anggraini (2019) dengan judul penelitian Pengembangan Papan Kantong Pintar (Pakapin) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD/MI. Berdasarkan hasil dari ahli validator media dan materi memperoleh kriteria sangat layak dengan presentase rata-rata 93,125% dan 93,75% dan dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran. Terdapat perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian ini. Pada penelitian terdahulu, materi yang digunakan adalah materi benda, hewan, tumbuhan di sekitarku sedangkan pada penelitian ini materi yang digunakan adalah sub tema gemar berolahraga materi mengenal kosa kata melalui teks pendek dan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

Berdasarkan paparan masalah diatas dan berdasarkan perbedaan penelitian yang dilakukan sebelumnya, maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media papan visual berupa papan

kantong. Peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Pada Pembelajaran Tematik Sub Tema Gemar Berolahraga Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development. Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Adapun langkah-langkah dalam model ini yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

Langkah yang pertama adalah analisis. Analisis sendiri terdiri dari dua tahapan yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis). Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang ada di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, lalu menemukan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran tersebut. Kemudian, analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

Pertama, peneliti melakukan observasi ke Sekolah yang akan diteliti, kemudian peneliti menemukan masalah yang terjadi disana yaitu kurangnya media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif sehingga membutuhkan suatu media pembelajaran efektif untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dan memahami materi yang diajarkan.

Setelah dianalisis, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Langkah kedua adalah Design (Desain). Pada tahap ini, media pembelajaran yang akan dirancang dilihat dari segi desain dan segi materi. Segi desain dibuat bertujuan untuk menarik perhatian siswa, terutama bagi siswa kelas 1 lebih menyukai suatu hal yang berwarna. Kemudian setelah melihat dari segi tersebut, berikutnya adalah mengembangkan media pembelajaran.

Pada media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti ini menggunakan papan, kemudian dilapisi oleh kain panel berbentuk karakter lucu dilengkapi dengan kantong-kantong yang terbuat dari

gelas aqua bekas yang dilapisi juga dengan kain panel berwarna putih. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk beberapa mata pelajaran seperti matematika dan pembelajaran tematik.

Langkah ketiga adalah Development (Pengembangan). Pada tahap pengembangan peneliti melihat berdasarkan rancangan media pada awalnya seperti apa. Pada tahap ini juga bertujuan untuk mencapai hasil akhir media yang akan dipakai dan disetujui.

Dalam mengembangkan media peneliti melakukan tahap-tahap sebagai berikut: Pertama, Peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran papan kantong pintar (pakapin) dilihat dari segi desain dan segi materi yang nantinya akan terdapat perbedaan pada media yang biasa digunakan di sekolah. Kedua, melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasi media pembelajaran oleh tim ahli media dan ahli materi. Ketiga, memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media revisi.

Langkah keempat adalah Implementation (Implementasi). Pada tahap implementasi peneliti akan mengimplementasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di Rumah. Seperti biasa, peneliti akan memberikan dan menjelaskan materi kelas 1 dari tema gemar berolahraga sub tema 1 pembelajaran 5, peneliti menjelaskan materi tersebut menggunakan media yang dikembangkan, kemudian pada tahap akhir pembelajaran peneliti melakukan evaluasi dan memberi angket sebagai jawaban dari respon para siswa. Tujuan dari pengimplementasian ini adalah untuk mengukur keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil melibatkan peserta didik (kelompok belajar) dikarenakan sekarang sedang dalam masa pandemi covid 19 jadi anak-anak dibuatkan kelompok belajar dirumah. Kelompok belajar ini melibatkan 5 orang anak kelas 1 SD Inpres Tetandara Ende. Dengan uji coba untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media pembelajaran PAKAPIN.

Langkah kelima adalah Evaluaton (Evaluasi). Berdasarkan tahap implementasi, media pembelajaran papan kantong pintar (Pakapin) perlu adanya evaluasi. Tujuan dari dilakukannya tahap evaluasi ini adalah untuk mengetahui kekurangan dari media yang dikembangkan sehingga peneliti dapat memperbaiki media tersebut. Pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta

didik (kelompok belajar) yang diberikan selama tahap implementasi.

Analisis data yang dihasilkan dari penelitian ini adalah data validasi dihasilkan dari pengisian lembar validasi oleh kedua ahli yaitu ahli materi dan ahli media, kemudian data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert dengan bandingan lima kriteria dan dihitung menggunakan rumus. Sedangkan data angket merupakan skor yang didapat dari pengisian angket berupa pendapat dari peserta didik tersebut akan dihitung dengan rumus dimana hasil dari perhitungan tersebut menentukan kepraktisan media pakapin di lapangan. Untuk menganalisis data angket, maka peneliti menggunakan skala Guttman dengan perbandingan dua kriteria.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lembar validasi ahli materi
Pada lembar validasi ini digunakan untuk menilai materi yang digunakan dalam media Papan Kantong Pintar. Penilaian ini dilakukan oleh Dosen ahli materi. Materi yang digunakan dalam media ini yaitu materi pembelajaran tematik tema 2 sub tema 1 pembelajaran 5.
2. Lembar validasi ahli media
Lembar validasi ahli media ini digunakan untuk menilai media yang dikembangkan dalam ujicoba. Media yang dikembangkan adalah Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN). Penilaian dilakukan oleh Dosen ahli media.
3. Lembar angket siswa
Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik tentang media Papan Kantong Pintar.
4. Lembar soal
Lembar soal ini berupa post test dan pre test yang menjadi instrumen untuk menentukan keefektifan dari media Papan Kantong Pintar (Pakapin).

Teknik Analisis Data

1. Data hasil validasi
Data hasil validasi dihasilkan dari pengisian lembar validasi oleh kedua ahli yaitu ahli materi dan ahli media, kemudian data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert dengan bandingan lima kriteria dan dihitung menggunakan rumus.

Tabel 1 Kriteria skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

(Sumber: Sudijono : 2007)

Rumus:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor jawaban}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 2 Kriteria Validasi

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak valid
21% - 40%	Kurang valid
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

2. Data hasil angket

Skor yang didapat dari pengisian angket berupa pendapat dari peserta didik tersebut akan dihitung dengan rumus dimana hasil dari perhitungan tersebut menentukan kepraktisan media pakapin di lapangan. Untuk menganalisis data angket, maka peneliti menggunakan skala Guttman dengan perbandingan dua kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria skala Guttman

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Tabel 4 Kriteria Kelayakan

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Sumber: Sudijono : 2007)

Rumus:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban ya}}{\text{seturuh aspek}} \times 100\%$$

3. Data hasil tes

Hasil belajar siswa dilakukan dengan melakukan perbandingan antara hasil posttest dengan Kriteria Ketuntasan Maksimal yang telah ditentukan yaitu 75. Apabila siswa memperoleh hasil ≤ 75 maka siswa tersebut

dikatakan tuntas. Apabila hasil posttest peserta didik mengalami peningkatan, maka media Papan Kantong Pintar dinyatakan efektif. Untuk memperoleh data hasil tes dilakukan penghitungan sebagai berikut :

Rumus:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{seluruh sampel penelitian}} \times 100\%$$

Tabel 5 Kriteria ketuntasan belajar

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

(Sumber: Riduwan : 2013)

Kemudian, untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terkait materi dilakukannya analisis hasil pretest dan posttest menggunakan rumus berikut:

Rumus:

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}} \times 100\%$$

Tabel 6 Nilai N-gain

Rentan N-gain	Kriteria
0,0 $g \leq 0,3$	Rendah
0,3 $g \leq 0,7$	Sedang
0,7 $g \leq 1,0$	Tinggi

(Sumber: Riduwan : 2013)

Media Papan Kantong Pintar tersebut dikatakan efektif apabila mendapat hasil presentasi ketuntasan siswa $\geq 61\%$ dan nilai N-gain $> 0,3$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media

Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa kelas 1 sekolah dasar. Proses pengembangan Pakapin ini telah mendapat revisi berdasarkan penilaian, masukan dan saran dari para validator dan siswa. Hasil pengembangan media Papan Kantong Pintar adalah sebagai berikut:

No	Gambar dan Keterangan
1	 <p>Tampilan media Papan Kantong Pintar</p>
2	 <p>Pada materi mengenal kosa kata melalui teks pendek, peneliti akan memasukan beberapa gambar olahraga kegemaran ke dalam kantong, kemudian peneliti meminta salah satu siswa untuk maju dan mengambil gambar yang ada di dalam kantong secara acak, kemudian berdasarkan gambar tersebut peneliti membaca teks pendek mengenai informasi dari olahraga kegemaran tersebut. Pada materi ini nama kantong satuan, puluhan dan hasil tidak diberlakukan dulu.</p>

3



Pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah guru menggunakan stik untuk menghitung. Dari gambar disamping peneliti memberi contoh menghitung jumlah dari $2+5=7$. Peneliti menamai masing-masing kantong dengan satuan, puluhan dan hasil. Penghitungan dilakukan dengan memasukan stik sebanyak 2 buah ke dalam kantong satuan bagian pertama dan kartu angka agar memudahkan hitung.

4



Kemudian, memasukan stik sebanyak 5 buah ke dalam kantong satuan bagian kedua dan kartu angka agar memudahkan hitung.

5



Selanjutnya menghitung jumlah dari kedua stik pada kantong satuan pertama dan kedua lalu memasukan stik tersebut ke dalam kantong hasil dan meletakkan kartu angka pada kantong hasil agar mudah diingat. Kegiatan tersebut dilakukan secara berulang dengan soal yang berbeda.

Hasil Validasi Media

Pada tahap Validasi ini meliputi validasi media dan validasi materi. Hasil validasi media adalah sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Uji Validasi Media

Aspek penilaian	Kriteria	Nilai
2	5	5
1, 3, 6, 7, 10	4	20
4, 5, 8, 9	3	12
0	2	0
0	1	0
	Jumlah	37

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor jawaban}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{37}{50} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 74\%$$

Hasil uji validasi materi adlah sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Uji Validasi Materi

Aspek penilaian	Kriteria	Nilai
2, 4, 7, 10	5	20
1, 3, 5, 6, 8, 9	4	24
0	3	0

0	2	0
0	1	0
	Jumlah	44

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor jawaban}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 88\%$$

Tabel 9 Hasil Uji Kevalidan

Kevalidan	Presentase	Kriteria
Media	74%	Valid dengan revisi
Materi	88%	Sangat valid dengan revisi

Hasil Kepraktisan Media

Untuk mengetahui kepraktisan suatu media maka dilakukannya uji validasi angket siswa. Hasil uji validasi angket siswa ada;ah sebagai berikut:

Tabel 10 Hasil Uji Validasi Angket Siswa

No	Siswa	Nilai
1	Luisa	9
2	Elisabeth	9
3	Alexa	9
4	Chelsyana	9
5	Stefania	10
	Jumlah	46

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban ya}}{\text{seluruh aspek}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 92\%$$

Tabel 11 Hasil Uji Kepraktisan Media

Kevalidan	Presentase	Kriteria
Angket siswa	92%	Sangat layak

Hasil Keefektifan media

Untuk mengetahui keefektifan suatu media maka dilakukannya uji test kepada siswa. Uji tes dilakukan kepada 5 orang siswa kelas 1 SDI Tetandara Ende. Hasil uji test siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 12 Hasil Uji Test Siswa

No	Siswa	Nilai pre test	Nilai post test
1	Luisa	80	90
2	Elisabeth	70	80
3	Alexa	90	100
4	Chelsyana	80	90
5	Stefania	70	70

Berikut ketuntasan belajar siswa setelah mengerjakan soal pre test adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{seluruh sampel penelitian}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{3}{5} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 60\%$$

Ketuntasan belajar siswa setelah mengerjakan soal pre test adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{seluruh sampel penelitian}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{4}{5} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 80\%$$

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan nilai pretest dan posttest dapat dilakukan analisis dengan rumus N-gain

No	Siswa	Nilai pre test	Nilai post test	N-Gain
1	Luisa	80	90	0,5
2	Elisabeth	70	80	0,33
3	Alexa	90	100	1
4	Chelsyana	80	90	0,5
5	Stefania	70	70	0
	Jumlah	390	430	2,33
	Rata-Rata	78	86	0,46

Tabel 13 Hasil Uji Keefektifan Media

Kefektifan	Presentase	Kriteria
Ketuntasan	80%	Baik
Peningkatan nilai	0,46	Sedang

PEMBAHASAN Kevalidan Media

Untuk mengetahui kevalidan media papan kantong pintar ini, peneliti melakukan uji validasi media kepada dosen ahli media dan materi. Peneliti melakukan uji validasi media pada hari sabtu, 3 juli 2021. Uji validasi media dilakukan oleh salah satu dosen di jurusan pendidikan guru sekolah dasar, fakultas ilmu pendidikan, universitas negeri surabaya yang telah berpengalaman di bidang media dan juga berpengalaman melakukan validasi kepada penelitian-penelitian terdahulu. Media dikatakan layak apabila mendapat presentase kelayakan $\geq 61\%$ (Riduwan 2013). Hasil validasi media dinyatakan valid dengan mendapat presentase 74% dengan revisi.

Lembar validasi media dibuat dengan menekankan pada tampilan media (warna, bentuk, ukuran) dan kesesuaian media dengan materi (kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran). terdapat 10 aspek yang

dinilai oleh validator dengan menggunakan 5 kriteria (sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, tidak baik) kriteria skala Likert. Media pakapin dibuat dengan desain yang semenarik mungkin yang akan membantu peserta didik termotivasi dan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih aktif di dalam kelas. Tidak hanya itu, peserta didik juga dengan cepat memahami materi yang diberikan oleh guru.

Desain tampilan papan dari yang biasa kemudian dirancang mengikuti bentuk sesuai karakter anak. Kantong-kantong pada media ini biasanya terbuat dari kain flanel yang dibentuk kemudian ditempelkan ke papan. Kantong-kantong tersebut dirancang dan dibuat dari botol bekas sedang, kemudian ditempelkan dengan kain flanel sebanyak 6 kantong. Untuk bentuknya sendiri, peneliti membuat papan yang dilapisi kain flanel dengan tampilan berbentuk karakter anak sehingga anak-anak tertarik untuk melihatnya.

Aryad menyatakan bahwa meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting. Media papan kantong pintar dirancang dan disesuaikan dengan materi kurikulum 2013 pembelajaran tematik kelas 1 pada tema 2 sub tema 1 pembelajaran 5 yang memuat dua mata pelajaran bahasa indonesia dan matematika materi mengenal kosa kata melalui teks pendek dan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

Selanjutnya peneliti juga melakukan uji validasi materi pada hari rabu, 7 juli 2021. Uji validasi materi dilakukan oleh salah satu dosen di jurusan pendidikan guru sekolah dasar, fakultas ilmu pendidikan, universitas negeri surabaya selaku dosen yang mempunyai ahli dibidang matematika dan juga berpengalaman melakukan validasi kepada penelitian-penelitian terdahulu. Hasil validasi media mendapat presentase 88% dengan revisi dan dinyatakan sangat valid.

Lembar validasi materi dibuat dengan menekankan pada isi materi dan kesesuaian materi dengan media papan kantong pintar. Materi yang digunakan pada media papan kantong pintar adalah materi dalam kurikulum 2013 pembelajaran tematik kelas 1 pada tema 2 sub tema 1 pembelajaran 5 yang memuat dua mata pelajaran bahasan indonesia dan matematika. Pada materi mengenal kosa kata melalui teks pendek, guru akan memasukan beberapa gambar ke dalam kantong,

sedangkan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah guru menggunakan stik untuk menghitung. dengan begitu, metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

Hasil dari kedua uji validasi media dan materi mendapat presentase 74% dan 88% dinyatakan valid dan sangat valid sehingga media papan kantong pintar layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik di kelas 1 sekolah dasar.

Kepraktisan Media

Untuk mengetahui kepraktisan media papan kantong pintar ini, peneliti melakukan uji validasi angket respon siswa terhadap media papan kantong pintar. Uji kepraktisan ini dilakukan pada tanggal 9 dan 10 juli 2021 kepada 5 orang siswa SDI Tetandara Ende dalam kelompok belajar di rumah (dikarenakan sedang dalam pandemi covid 19). Setelah pengimplementasian media papan kantong pintar, selanjutnya memberikan angket respon pengguna terhadap media. Media papan kantong pintar dinyatakan sangat layak dengan memperoleh presentase 92%. Produk yang mendapat presentase dinyatakan praktis apabila memperoleh presentase mencapai $\geq 61\%$ (Riduwan 2013).

Dari angket yang diberikan, terlihat adanya respon yang sangat positif dari kelima 5 siswa tersebut. Rata-rata tanggapan yang diberikan adalah ya. Siswa sangat tertarik dengan media papan kantong pintar ini dilihat dari respon yang diberikan. Media papan kantong pintar ini tidak hanya menarik perhatian siswa namun dengan menggunakan media papan kantong pintar ini, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Keefektifan Media

Untuk mengetahui keefektifan media papan kantong pintar ini, peneliti melakukan uji tes kepada siswa melalui ketuntasan belajar siswa dengan memberikan soal pre test dan post test setelah itu melakukan analisis peningkatan pemahaman siswa menggunakan rumus N-gain. Uji keefektifan media papan kantong pintar dilakukan pada tanggal 9 dan 10 juli 2021 kepada 5 orang

siswa SDI Tetandara Ende dalam kelompok belajar di rumah (dikarenakan sedang dalam pandemi covid 19).

Permasalahan yang terjadi di SDI Tetandara yaitu selama proses pembelajaran guru lebih banyak melakukan demonstrasi sehingga siswa terkesan pasif di kelas. Selain itu, rata-rata siswa masih belum paham dengan materi yang diberikan. Hal tersebut dibuktikan dengan melihat nilai yang diperoleh siswa masih di bawah KKM namun hanya beberapa siswa yang sudah mencapai KKM.

Hasil pengerjaan soal pre test dan post test ketuntasan belajar siswa mendapat presentase 80% dan dinyatakan baik/efektif dan setelah itu menganalisis peningkatan pemahaman siswa menggunakan rumus N-gain mendapat nilai sebesar 0,46 yang mengalami peningkatan sedang. Pemaparan hasil tersebut dinyatakan berdasarkan kutipan dalam buku yang berbunyi media dinyatakan efektif apabila memperoleh hasil presentase ketuntasan belajar peserta didik $\geq 61\%$ dan memperoleh nilai N-gain $> 0,3$ (Riduwan 2013).

Pemaparan media papan kantong pintar sangat efektif dibuktikan dengan hasil ketuntasan belajar siswa yang berhasil mencapai nilai diatas KKM. Di awal sebelum pembelajaran menggunakan media papan kantong pintar peneliti memberikan soal pre test dan alhasil terdapat dua siswa yang belum mencapai KKM. Kemudian setelah melakukan pembelajaran dengan bantuan media papan kantong pintar, rata-rata nilai kelima siswa mengalami peningkatan sedang diatas KKM dibuktikan dengan penghitungan menggunakan rumus N-gain.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ketuntasan belajar siswa dan peningkatan pemahaman siswa mendapat presentase 80% dan nilai N-gain sebesar 0,46 dengan kriteria baik/efektif dan sedang maka dapat disimpulkan media papan kantong pintar sangat efektif dan layak untuk digunakan dalam menunjang keberhasilan belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pengembangan media papan kantong pintar pada pembelajaran tematik sub tema gemar berolahraga untuk kelas 1 sekolah dasar mendapat kesimpulan bahwa media papan kantong pintar layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli media mendapat presentase mendapat presentase 74% dengan kriteria valid, hasil uji validasi materi dilakukan oleh

dosen ahli materi mendapat presentase 88% dengan kriteria sangat valid.

Kemudian hasil uji kepraktisan media melalui angket respon siswa dengan memberikan angket mendapat presentase 92% kriteria sangat layak. Hasil uji kepraktisan media dengan melakukan tes ketuntasan belajar kepada 5 siswa SDI Tetandara mendapat presentase 80% dengan kriteria baik dan menganalisis peningkatan pemahaman siswa dengan rumus N-gain mendapat presentase 0,46 dengan kriteria sedang. Berdasarkan hasil tersebut maka media papan kantong pintar (pakapin) dinyatakan layak untuk digunakan.

Saran

1. Dalam pembelajaran sebaiknya guru menggunakan sebuah media sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan sangat antusias mengikuti pelajaran. hal tersebut sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa.
2. Dalam pembuatan media, guru perlu memperhatikan unsur kemenarikan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
3. Media papan kantong pintar dapat menjadi media untuk pembelajaran tematik semua mata pelajaran tidak hanya bahasa indonesia dan matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Devi Ratnasari. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Kantong Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Bilangan Secara Bersusun Pada Siswa Kelas 1*.
- Dwi Yanti Rachma. 2018. *Pengembangan Media Pansitar (Papan Misi Pintar) Tema Peduli Terhadap Makhluh Hidup kelas IV SDN Purwantoro 2 Malang*.
- Prastowo, Andi. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Ringana Rizky Romadhoni. 2016. *Pengembangan Media Papan Stik Pada Materi Operasi Hitung Perkalian*

Siswa Kelas II MI Al-Ikhsan Turen Kabupaten Malang”.

- Roesminingsih MV dan Susarno. 2016. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Robertus F. Santu. 2017. *Pengembangan Media Papan Penjumlahan Pada Materi Pokok Penjumlahan Dalam Subtema Gemar Berolahraga Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali pers
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sudijono. A. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Pendagogia.
- Supriyono. 2019. *Hand Out Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

