



Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD

Safrida Dasopang¹, Umar Darwis²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: safridadasopang@umnaw.ac.id¹, umarmillenia@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui media pembelajaran Pakapindo berbasis saintifik pada pembelajaran tematik Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku. (2) Mengetahui kelayakan media Pakapindo berbasis saintifik pada pembelajaran tematik Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tetapi penelitian ini hanya sampai tiga tahapan saja yaitu hanya sampai tahap *Development* (pengembangan). Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran (guru kelas IV). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor dari penilaian melalui angket, teknik analisis data kuantitatif ini dalam proses validasi dilakukan dalam bentuk angka dengan acuan skor skala *Likert*. Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui uji validitas ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru. Hasil validasi oleh ahli materi yaitu 100% termasuk kategori baik/layak. Hasil validasi oleh ahli materi yaitu 85% termasuk kategori baik/layak. Hasil validasi dari tanggapan guru kelas IV yaitu 98% termasuk kategori sangat baik/sangat layak. Berdasarkan hasil presentase dari ahli materi, ahli media, dan tanggapan gurutersebut, kemudian dihitung rata-ratanya diperoleh hasil 94,33% termasuk dalam kategori sangat baik/sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pakapindo, Saintifik, Pembelajaran Tematik, Indahnnya Keragaman di Negeriku.

Abstract

This study aims to: (1) To find out the scientific-based Pakapindo learning media in the thematic learning of the Beauty of Diversity in my Country. (2) Knowing the feasibility of scientific-based Pakapindo media in the thematic learning of The Beauty of Diversity in My Country. This research is a type of research and development using the ADDIE development model which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. But this research is only up to three stages, namely only to the stage of development (development). The subjects in this study were material expert validators, media experts, learning experts (grade IV teachers). The instrument used to collect data is a questionnaire or questionnaire. The data analysis technique used in this study is quantitative data in the form of scores from the assessment through a questionnaire, this quantitative data analysis technique is in the validation process carried out in the form of numbers with a Likert scale score reference. Based on the analysis of the data obtained through the validity test of material experts, media experts, and teacher responses. The results of the validation by material experts are 100% included in the good/decent category. The results of the validation by material experts are 85% including the good/decent category. The results of the validation of the responses of the fourth grade teachers are 98% including the very good/very decent category. Based on the results of the percentages of material experts, media experts, and teacher responses, then the average result was calculated as 94.33% included in the very good category / very feasible to use in the learning process.

Keywords: Pakapindo Media, Scientific, Thematic Learning, The Beauty of Diversity in My Country.

1. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan banyak definisi yang dapat ditampilkan terkait makna dari pendidikan tersebut. Istilahnya seperti pendidikan diartikan sebagai proses cara pembuatan mendidik dalam mengubah perilaku dan sikap seseorang atau sekelompok orang dalam usaha untuk mendewasakan manusia dengan melalui upaya pelatihan dan pengajaran. Dalam Undang-undang sistem pendidikan Nasional No.29 tahun 2003 menjelaskan bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Sekolah Dasar merupakan suatu jenjang pendidikan formal yang paling dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pengalaman sikap dan keterampilan untuk membentuk pribadi dan karakter peserta didik sesuai dengan tuntutan zaman (Sriwanti & Sukmawarti, 2022). Seperti yang dikutip dalam jurnal *Research, Society and Developmen* berikut “*In this modern era, technology develops in various field, such as education, including at the basic education level*” di era modern ini, teknologi berkembang diberbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat dasar (Hidayat dkk, 2021).

Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa “pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang”. Kemudian, Astuti & Sukmawarti (2022) memperkuat dengan anggapannya bahwa “pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan, maka manusia akan mempunyai pandangan dan arah hidup yang lebih jelas dan terarah”.

Menurut Ki Hadjar Dewantara pendidikan yang khas di Indonesia haruslah berdasarkan citra nilai kultural Indonesia. Pembelajaran tematik sebagai upaya untuk mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa dalam kemampuan pengetahuan. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.

Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi

dan berkolaborasi (Sukmawarti dkk, 2022). Menurut Mulyasa (dalam Hamnur & Letasado: 2021) kurikulum 2013 merupakan” kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat selanjutnya melalui pengembangan kurikulum yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi. Jadi salah satu karakteristik dari kurikulum 2013 mengembangkan keseimbangan antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Seperti yang dikutip dalam jurnal Advance in social Science, Education and Humanities berikut *“This indicates that the assessment carried out has not fully measured the three aspects of knowledge, attitudes, and skills, as mandated by the 2013 curriculum”* secara umum, penilaian yang diterapkan di sekolah belum sepenuhnya mengukur aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan secara terintegrasi sebagaimana diamanatkan oleh kurikulum 2013 (Sukmawarti & Hidayat, 2020).

Pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan. Pendekatan saintifik dapat menggunakan beberapa strategi pembelajaran kontekstual. Pendekatan saintifik tersebut dimaksudkan untuk memberi pemahaman kepada siswa untuk mengetahui, memahami, mempraktikkan apa yang sedang dipelajari secara ilmiah. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran diajarkan agar peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber melalui mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta, untuk semua mata pelajaran (Sudarwan,2013).

Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar (Hidayat & Khayroiyah, 2018).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Gerlach & Ely (dalam Azhar: 2017) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan segala alat grafis, fotografis, elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi-informasi visual atau verbal. Sedangkan menurut Azikiwe (2007) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan

pembelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Menurut Hidayat & Siti Khayroiyyah (2018) dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan akan selalu muncul hambatan belajar (*learning obstacle*), maka untuk mengurangi hambatan belajar tersebut guru perlu mempersiapkan hal-hal yang tepat seperti perangkat pembelajaran berupa media, alat dan sumber belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Nurul Islam Indonesia, diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan cenderung telah baik dilakukan dengan dua arah dimana guru menerangkan siswa merespon walaupun pembelajaran tersebut belum maksimal, menunjukkan semangat siswa dalam pembelajaran masih kurang dan penggunaan media dalam pembelajaran masih bersifat sederhana. Banyak siswa yang diam, bercerita dengan temannya dan mengantuk pada saat pelajaran berlangsung. Hal itu dapat dilihat dari hasil keaktifan siswa di dalam kelas, pada saat diberi kesempatan bertanya, berpendapat dan diberi pertanyaan. Siswa kurang respon dalam mengikuti pembelajaran dan selalu sibuk dengan urusannya masing-masing, selain itu media sebelumnya kurang menarik perhatian siswa.

Hasil analisis kebutuhan diatas yaitu dibutuhkannya media pembelajaran Tematik. Sehingga peneliti mengembangkan Media Pakapindo berbasis Sainifik (papan kantong pintar doraemon) salah satu media visual 2 dimensi yang berupa papan kantong doraemon. Media ini digunakan sebagai alat bantu untuk guru dalam mengajar, papan kantong tersebut dapat dibuat dari styrofoam, ukuran, kira-kira 50 cm dan tingginya sekitar 60 cm yang berisikan pertanyaan tentang tema Indahya Keragaman di Negeriku, dan media pakapindo sebelumnya masih menggunakan kertas karton sehingga media tersebut tidak bisa digunakan selalu. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Sainifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD”.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian metode pengembangan (*Research and Depelovment*). Menurut Sugiono (2017) “Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Depelovment* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tetentu,

dan menguji keefektifan tersebut”. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pakapindo berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik. Dalam penelitian menggunakan metode R&D, tahap awal yang dilakukan merupakan melakukan penelitian pendahuluan. Penelitian ini bertujuan buat mengumpulkan liputan baik itu berupa perkara juga potensi yg mampu dikembangkan pada penelitian. Informasi-informasi tadi lalu dikumpulkan & pada analisis sang peneliti menjadi bahan pertimbangan pada pengembangan contoh yg diharapkan sanggup memecahkan perkara yg dihadapi. Dalam penelitian ini memakai contoh pengembangan *ADDIE* yg adalah kepanjangan berdasarkan *Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini menggunakan instrumen pengumpulan data yang berupa angket atau kuesioner. Setelah data diperoleh, tahap selanjutnya akan menggunakan analisis data. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan untuk uji kelayakan media ini berasal dari skor lembar validasi yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli media dan guru kelas IV. Analisis data yang diperoleh menggunakan skor Skala *Likert*. Setelah skor-skor yang dipilih pada angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, dan juga guru kelas IV Sekolah Dasar ini akan dilakukan perhitungan agar didapatkan skor kelayakan media yang dikembangkan.

Perhitungan kelayakan media pada validasi dan praktilitas dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase (persentase kevalidan)

F = Frekuensi yang sedang dicapai persentasenya/skor jawaban kevalidan

N = *Number of case* (jumlah frekuensi/jumlah total skor ideal)

Setelah mengetahui persentase kelayakan media, maka selanjutnya adalah melihat apakah media ini dikatakan layak atau tidak berdasarkan klasifikasi kelayakan media pembelajaran.

Berikut ini klasifikasi kelayakan media pembelajaran:

Tabel 1 Kelayakan Media Pembelajaran

Skor Persentase (%)	Interpretasi
---------------------	--------------

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

Dalam pengembangan ini, media audio visual dikatakan valid apabila memenuhi minimal kualifikasi baik/layak.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil penelitian

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media pakapindo berbasis saintifik tema indahny keragaman di negeriku dikembangkan sesuai *ADDIE* 5 tahap tetapi peneliti hanya memakai 3 tahap saja yaitu analysis, design dan depelopment. Proses pengembangan media pembelajaran ini berawal dari adanya kebutuhan guru dalam meningkatkan perhatian siswa dalam belajar. Media ini juga dapat membantu pendidik atau peserta didik dalam melakukan pembelajaran Tematik. Oleh karena itu peneliti terdorong untuk melakukan penilitian pengembangan media pakapindo berbasis saintifik pada tema indahny keragaman dinegeriku.

Media pakapindo yang dikembangkan pada pembelajaran Tematik yaitu Tema Indahny keragaman di negeriku mengenai suku bangsa dan agama dan terdapat *Puzzle* yang disesuaikan dengan pembelajaran. Media yang dihasilkan juga didukung dengan permainan *Puzzle* sehingga siswa berkesempatan dapat langsung aktif berinteraksi dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan bahwa hasil validasi dari ahli materi mendapatkan skor 65, kemudian skor diolah dan diperoleh 100%. Data tersebut dikonversi ketabel kualifikasi kelayakan termasuk kategori sangat layak . hasil validasi dari ahli media mendapatkan skor 51 kemudian skor diolah dan diperoleh 85% data tersebut dikonversi ketabel kualifikasi kelayakan termasuk kategori sangat layak. Hasil validasi respon guru kelas IV mendapatkan skor 49 kemudian diolah skor dan diperoleh 98% data tersebut dikonversi ke tabel kualifikasi kelayakan termasuk kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil presentase dari ahli materi, ahli media dan respon guru tersebut, kemudian dihitung rata-ratanya diperoleh 94,33%. Presentase tersebut di konversi ke tabel kualifikasi

kelayakan dan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media Pakapindo tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, lebih semangat dalam pembelajaran dan membantu dalam penyampaian materi indahya keragaman di negeriku, dan media dapat digunakan secara langsung karena bersifat nyata.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV maka ditarik kesimpulan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media pakapindo berbasis saintifik pada pembelajaran tematik tema indahya keragaman di negeriku menggunakan model *ADDIE* yaitu (*Analisis* (Analsis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) yang telah di modifikasi menjadi dan menggunakan 3 tahap yaitu:
 - a. Tahap analisis yaitu melakukan wawancara dengan guru kelas IV kemudian melakukan pengembangan
 - b. Tahap design yaitu bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran.
 - c. Tahap *Development* yaitu pengembangan yang mana mengembangkan produk dan validasi ahli kelayakan media pembelajaran. Data yang dikumpulkan berupa angket kelayakan media, ahli media dan respon guru
2. Berdasarkan hasil kelayakan media dari masukan para ahli materi ahli media dan respon guru kelas IV. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media Pakapindo berbasis Saintifik pada pembelajaran tematik tema indahya keragaman di negeriku yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan hasil skor dengan rata-rata 94,33%. Hasil skor tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran dan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.

5. Daftar Pustaka

- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Y. T., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Saintifik pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD. *All Fields of Science J-LAS*, 2(1), 272-283. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/article/view/163>

- Hamnur, F., Letsado, M.A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran PKn Berbasis Saintifik Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar*. Makalah di Presentasikan pada Seminar Nasional Kependidikan (SNK)-I. Pedir Research Institute Kupang. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1121>.
- Hidayat, A., Mujib, A., & Muslihah, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif Melalui Model Pengembangan Borg Dan Gall. *JPPM Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 159-167.
- Kusuma, N., Mujib, A., Syahputra, E., & Ariswoyo, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 39-45.
- Mujib, A., Firmansyah., Lubis, W.A., Siagian, S.S., & Dewi, F.F. (2023). *Statistika Penelitian Berbasis Masalah dengan Aplikasi SPSS*. Medan: LPPM UMN Al-Washliyah
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Darig. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848>
- Sriwanti, P. U., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Modul Geometri SD Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 31-38. <https://repository.umnaw.ac.id/jspui/handle/123456789/1038>
- Sugiyono.i(2017). *iMetode iPenelitian iPendidikan i(Pendekatan iKuantitatif, iKualitatif idan iR&D)*.iBandung: iAlfabeta.
- Sukmawarti, Hidayat, Putri, L. A. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *PakMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 202-207. <https://journal.yp3a.org>.
- Sukmawarti & Hidayat. (2020). *Cultural-Based Alternative Assesment Development in Elementary School Mathematics*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 536, 288-292. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>
- Sundayana. W. (2017). *Telaah kurikulum & perencanaan pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Yusuf, R. (2020). Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Nasional Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Didactic Mathematics*, 1(3), 158-164.