

Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar pada Materi Menelaah Keragaman Sosial Budaya Masyarakat pada Kelas 5 SDN Tarokan 3

Septiyaning Subagyo Putri¹, Kharisma Eka Putri², Bagus Amirul Mukmin³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

e-mail: septiyaningsubagyoputri@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya antusiasme siswa terhadap metode ceramah di SDN Tarokan 3, yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran "papan pintar" melalui model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini valid, dengan skor rata-rata kevalidan 91,25% setelah validasi oleh ahli media dan materi. Media ini juga dinilai praktis, dengan skor rata-rata kepraktisan 95,7% berdasarkan respon guru dan siswa. Selain itu, efektivitas media ini terbukti dari hasil posttest siswa yang mencapai 95%, memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, media pembelajaran "papan pintar" dianggap valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Papan Pintar, PKn*

Abstract

This research was motivated by the low level of student enthusiasm for the lecture method at SDN Tarokan 3, which shows the need for more interesting learning media. The aim of this research is to evaluate the validity, practicality and effectiveness of the "smart board" learning media through the ADDIE model. The research results show that this media is valid, with an average validity score of 91.25% after validation by media and material experts. This media is also considered practical, with an average practicality score of 95.7% based on teacher and student responses. Apart from that, the effectiveness of this media is proven by the students' posttest results which reached 95%, meeting the Minimum Completeness Criteria (KKM). Thus, the "smart board" learning media is considered valid, practical and effective to use.

Keywords : *Learning Media, Smart Board, Civics*

PENDAHULUAN

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk membangkitkan minat, motivasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Observasi pada kelas 5 SDN Tarokan 3 menunjukkan bahwa peserta didik kesulitan memahami materi karena guru hanya menggunakan buku dan papan tulis, yang menyebabkan mereka kurang fokus dan termotivasi. Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa metode ceramah yang digunakan tidak efektif, dan peserta didik menunjukkan minat yang rendah terhadap pelajaran. Survei menunjukkan bahwa mayoritas siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, seperti media bergambar dan berwarna, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, seperti pengembangan media papan pintar. Media ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, serta membantu mereka lebih memahami materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana kevalidan, kepraktisan, keefektifan media pembelajaran papan pintar pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat untuk kelas 5 SDN Tarokan 3?. Dengan Tujuan penelitian sebagai berikut: Untuk menegetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan media pembelajaran papan pintar pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat untuk kelas 5 SDN Tarokan 3.

METODE

Penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan atau bisa juga disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan merupakan suatu cara yang dilakukan untuk memvalidasi dan mengembangkan media atau menyempurnakan media yang sudah ada, yang bisa dipertanggung jawabkan (Sugiyono, 2019). Model pengembangan media yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran papan pintar menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evalution*). Dalam penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE ini karena memiliki tahapan yang sistematis dan mudah dipelajari. Penelitian dilaksanakan Di SDN Tarokan 3 dengan subjek peserta didik kelas 5 pada uji coba terbatas terdapat 10 siswa dan uji coba luas terdapat 20 siswa. Pengumpulan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu 1) wawancara, 2) validasi lembar instrumen, 3) angket kepraktisan, 6) soal tes.

Teknik analisis data lembar kevalidan media dan materi dilakukan melalui 1) pengumpulan data yang diperoleh oleh validator, 2) penskoran yang kemudian dilakukan konversi ke dalam skalara kriteria dengan acuan tabel sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria kevalidan data angket ahli media

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat baik	Sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi
2.	61-80%	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3.	41-60%	Cukup baik	Kurang layak/kurang valid/perlu revisi
4.	21-40%	Kurang baik	Tidak layak/tidak valid/perlu revisi
5.	<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/perlu revisi

Sumber : (Arikunto, 2010)

Teknik analisis data keparaktisan media pembelajaran meliputi data respon guru dan peserta didik dengan melakukan pengambilan data menggunakan angket respon untuk direkap apakah data yang diperoleh mendapatkan kriteria kepraktisan sesuai tabel berikut.

Tabel 2 Kriteria Penilaian Data Angket Respon Guru

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100%	Sangat baik	Sangat positif/sangat praktis/tidak perlu direvisi
2	61-80%	Baik	Positif/praktis/tidak perlu direvisi
3	41-60%	Cukup baik	Kurang positif/kurang praktis/perlu revisi
4	21-40%	Kurang baik	Tidak positif/tidak praktis/perlu revisi
5	<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak positif/sangat tidak praktis/perlu revisi

Sumber : (Arikunto, 2010)

Teknik analisis data keefektifan media pembelajaran ini membandingkan antara nilai post-test dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran. Data ini diperoleh dari peningkatan hasil belajar yang terlihat dari hasil post-test yang dilakukan oleh siswa.

Perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal peserta didik yang tuntas dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut (Afandi, 2015).

$$KK (%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan klasikal
 $\sum ST$ = Jumlah peserta didik yang tuntas
 N = Banyaknya seluruh peserta didik

Media papan pintar dikatakan efektif apabila hasil analisis belajar peserta didik mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ dari jumlah peserta didik di kelas yang mencapai skor ≥ 75 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian ini menggunakan data melalui beberapa tahap seperti validitas media dan materi, Uji coba terbatas dan Uji coba Luas untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Berikut hasil lembar validasi Media pembelajaran papan pintar oleh ahli media.

Tabel 3 Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek kemenarikan media						
1.	Kesesuaian warna pada media papan pintar menarik					√
2.	Kesesuaian ukuran media papan pintar				√	
3.	Media dapat menumuhkan minat belajar peserta didik					√
4.	Media dapat meningkatkan sifat keingintahuan peserta didik				√	
5.	Media papan pintar mudah digunakan					√
6.	Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari				√	
Aspek ketahanan media						
7.	Media papan pintar aman digunakan oleh peserta didik				√	
8.	Media papan pintar mudah untuk digunakan					√
9.	Keawetan media yang digunakan pada papan pintar				√	
Aspek fisik media						
10.	Kejelasan judul media papan pintar				√	
11.	Kejelasan abjad yang digunakan pada kolom papan pintar					√
12.	Kejelasan abjad pada kartu media papan pintar				√	
13.	Kejelasan gambar pada media papan pintar				√	
14.	Ketetapan pemilihan warna pada <i>background</i> media					√
Total Skor						62
Skor Maksimal						70
Skor Presentase						88,5%

Hasil dari validasi media adalah 88,5% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.

Tabel 4 Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek kelayakan materi						
1.	Relevansi materi dengan kurikulum 2013					√
2.	Relevansi materi dengan KI, KD					√
3.	Relevansi materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				√	
4.	Kecakupan materi sudah sesuai tema dengan media					√
5.	Penyampaian materi menarik				√	
6.	Penyampaian materi teratur					√
7.	Pembelajaran dengan berbantuan media meningkatkan motivasi peserta didik					√
Penyampaian materi						

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
8.	Penyampaian materi dapat digunakan dengan berbantuan media papan pintar					√
9.	Penyampaian materi dapat membantu peserta didik dalam mengetahui keragaman sosial budaya masyarakat					√
10.	Menyajikan manfaat dan pentingnya keragaman sosial budaya masyarakat bagi kehidupan peserta didik				√	
Total Skor		47				
Skor Maksimal		50				
Presentase Skor		94%				

Hasil dari validasi materi adalah 94% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.

Selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 91,25% sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran papan pintar pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat valid atau dapat digunakan.

Tabel 5 Angket Kepraktisan Guru

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Media						
1.	Kesesuaian warna pada media menarik					√
2.	Kesesuaian ukuran media yang dibuat					√
3.	Media dapat menarik minat belajar peserta didik					√
4.	Media dapat meningkatkan sifat keingintahuan peserta didik					√
5.	Bahan yang digunakan untuk media awet					√
6.	Media mudah digunakan					√
7.	Kejelasan tulisan judul media papan pintar					√
8.	Kejelasan angka pada media papan pintar					√
9.	Kejelasan gambar pada media papan pintar					√
10.	Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari				√	
11.	Keamanan bahan media					√
12.	Ketetapan pemilihan warna pada <i>background</i> media				√	
Materi						
13.	Relevansi materi dengan kurikulum 2013				√	
14.	Relevansi materi dengan KI,KD				√	
15.	Relevansi materi dengan indikator dan tujuan				√	
16.	Penyampaian materi menarik					√
17.	Pembelajaran menarik perhatian peserta didik					√
18.	Penyampaian materi dapat digunakan dengan berbantuan media papan pintar				√	
19.	Penyampaian materi dapat membantu siswa mengetahui keragaman sosial budaya masyarakat					√
20.	Menyajikan manfaat dan pentingnya mengetahui keragaman spsial budaya masyarakat					√
Total Skor		94				
Skor maksimal		100				
Presentase skor		94%				

Berdasarkan hasil dari angket kepraktisan guru, data menunjukkan bahwa nilai kumulatif dari seluruh skor adalah 94%. Dapat diartikan dengan media pembelajaran papan pintar yang

sudah dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan. Dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan pintar yang dikembangkan adalah praktis.

Tabel 6 Angket Kepraktisan Peserta Didik

No.	Indikator	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
Kualitas media			
1.	Apakah media mudah digunakan?	30 peserta didik	
2.	Apakah media dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan guru?	25 peserta didik	5 peserta didik
3.	Apakah media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari?	30 peserta didik	
4.	Apakah media dapat menarik motivasi belajar anda?	30 peserta didik	
5.	Apakah media dapat meningkatkan sifat keingintahuan anda?	30 peserta didik	
Kualitas teknis			
6.	Apakah kesesuaian ukuran dan warna pada media menarik?	30 peserta didik	
7.	Apakah media aman untuk anda gunakan?	28 peserta didik	2 peserta didik
8.	Apakah gambar pada media jelas?	30 peserta didik	
9.	Apakah media papan pintar menarik?	30 peserta didik	
Total Skor		263	
Skor maksimal		270	
Skor presentase		97.4%	

Berdasarkan hasil angket uji coba terbatas respon siswa terhadap media pembelajaran papan pintar memperoleh presentase sebesar 97,4%. Dapat simpulkan bahwa media pembelajaran papan pintar baik dan sangat praktis untuk siswa kelas 5 SD.

Angket kepraktisan respon guru mendapat presentase skor 94% dengan kategori sangat praktis. Lembar angket dari respon peserta didik mendapatkan skor presentase 97,4% dengan kategori sangat praktis. Hasil rata-rata kepraktisan media papan pintar mendapatkan skor presentase 95,7% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 7 Hasil Uji Coba Luas

No.	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1.	AN	80	T
2.	ARH	80	T
3.	ARD	80	T
4.	ARA	90	T
5.	ATWA	90	T
6.	APP	80	T
7.	AJA	80	T
8.	DA	80	T
9.	FAM	90	T
10.	HM	80	T
11.	IP	80	T
12.	JNM	90	T
13.	JYPS	90	T
14.	KSB	70	TT
15.	MAAS	90	T
16.	NMP	100	T

No.	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
17.	NS	100	T
18.	UN	90	T
19.	VAD	100	T
20.	ZAN	100	T
Jumlah Nilai		1.740	
Rata-Rata		87	
Presentase		95%	

Keterangan: T= Tuntas, TT= Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil ketuntasan belajar klasikal dapat diperoleh skor 95%. Maka media pembelajaran papan pintar tersebut dikatakan efektif untuk digunakan.

SIMPULAN

Media pembelajaran papan pintar dinyatakan valid dengan skor kevalidan 91,25% setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Media ini juga praktis digunakan dengan skor kepraktisan 95,7% berdasarkan angket respon guru dan peserta didik. Selain itu, media papan pintar terbukti efektif dengan skor *posttest* peserta didik mencapai 95%, yang memenuhi kriteria ketuntasan nilai (KKM).

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2015). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: Unissula. Press. Arikunto, S. (2013). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Afief S Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Zaenal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Arifin, Zaenal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Arikunto, Saharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Saharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asmuri. 2016. *Pendidikan Multikultural (Telaah Terhadap Sistem Pendidikan Nasional dan Pendidikan Agama Islam)*. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), hlm. 25-43.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Dimiyati, dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat UPI, Bandung, 4(11).
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2010. *Srategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Maghfi dan Suyadi. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar Smart Board*. Vol 6. NO. 2 Juli 2020.
- Mardianto, Mardianto. "Media Papan Pintar Mengembangkan Strategi Pembelajaran dari Matematika Sampai Mata Pelajaran Lainnya."
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2016). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurrita, Teni, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.

- Sari, P. (2015). Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning. *Jurnal Ummul Qura*, 6, 28-29.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.