

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#)

[Login](#)

[Register](#)

[Current](#)

[Archives](#)

[Journal's Cover](#)

[Announcements](#)

[About](#) ▼

[Search](#)



ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 01, No. 01, November 2020

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#) [Login](#) [Register](#) [Current](#) [Archives](#) [Journal's Cover](#) [Announcements](#)

[About](#) ▼

Search

EDITORIAL TEAM

Chief Editor

Emy Yunita Rahma Pratiwi, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (SintaID:5998804)

Section Editor

Erif Ahdhianto (Universitas Negeri Malang) (ID Scopus : 57216789619)

Mohammad Archi Maulyda (Universitas Mataram) (Id Scopus : 57216163894)

Hawwin Fitra Raharja,(Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6722636)

Muhammad Nuruddin, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6680725)

Copy Editor

Trimurtini, (Universitas Negeri Semarang) (ID Scopus: 57214917173)

Muhammad Rijal Wahid Muharram, (Universitas Pendidikan Indonesia) (ID Scopus : 57202360810)

Udjang Pairin (Universitas Negeri Surabaya) (SintaID: 5990886)

Resdianto Permata Raharjo (Universitas Negeri Surabaya) (SintaID: 5996239)

Ria Kamilah Agustina, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta AuthorID:6173738)

Open Journal Systems

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

[EDITORIAL TEAM](#)

[FOCUS AND SCOPE](#)

[REVIEWER](#)

[PUBLICATION ETHICS](#)

[AUTHOR GUIDELINES](#)

[ONLINE SUBMISSION](#)

[ARTICLE TEMPLATE](#)

IJPSE indexed by:



Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#)

[Login](#)

[Register](#)

[Current](#)

[Archives](#)

[Journal's Cover](#)

[Announcements](#)

[About](#) ▼

[Search](#)

[Home](#) / [Archives](#) / Vol 3 No 1 (2022): IJPSE



ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 03, No. 01, November 2022

DOI: <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i1>

Published: 2022-11-14

Articles

Media Development Apedu Educational Applications Based On Android In Force Material

Putri Aprillia, Emy Yunita Rahma Pratiwi

1-7

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Implementation of Interactive Multimedia on Critical Thinking Skills in Social Studies Learning for Elementary School Students

Hawwin Fitra, Anggara Dwinata, Puji Hardati, Leni Irmawati

8-14

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Implementation Of Multiple Intelligences In High Class Learning At The Stage State Elementary School Kedung District Jepara Regency

Widiyono Aan

15-28

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Kunraja Media Development (Aksara Jawa Uno Card) On Javanese Script writing Materials In Elementary Schools

Nur Rofiqoh, Nanang Khoirul Umam, Iqnatia Alfiansyah

29-36

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Development of Story Book Learning Media in Grade IV on Theme 5 at SDN Mentaos

rofifah rofifah, Hawwin Fitra Raharja

37-44

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Influence of the Role Playing Model on the Critical Thinking Ability of Class IV Students at SDN Tanjungmas

viki latifah, Hawwin Fitra Raharja

45-52

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Effect of Inquiry Learning Model of Student's Learning Outcomes in Science Materials about Style at Grade IV SDN Mentaos Gudo Jombang

Ines Stesia Ramadani, Desty Rochmania

53-60

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Role of the School Environment in the Formation of Student Character Values at SDN Gelaran 2

Riski Rismala Sagita, Desty Dwi Rochmania

61-69

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Development of Animated Video Learning Media on Theme 7 Subtheme 2 Learning 1 in Grade IV SDN Tejo 1 Mojoagung

Nurul Fajriyah, Muhammad Nuruddin

70-77

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Use of Counting Media Sticks on Addition Materials to Improve Grade 1 Students' Learning Outcomes

Siti Masrukahtin, M. Bambang Edi Siswanto

78-83

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Use Of Talking Stick Method On The Theme Of Animal And Human Movement Organs In Grade 5 To Improve Student's Speaking Skills

Afandi Nur Rozianzah, Bambang Edi Siswanto

84-90

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Pakapindo Media Development (Doraemon Smart Pocket Board) in The Thematic Learning for Class III

Siti Murni, Muhammad Nuruddin M.Pd

91-96

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Teacher Problems In Implementing Online Learning During The Covid-19 Pandemic Period (Case Study In Class V at SDN Karangan II Sub District, Jombang Regency)

Ayu Nofitasari, ratih asmarani

97-103

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Effect Of Providing Verbal Reinforcement On Students' Learning Behavior In Class V At Sdn Brangkal 2, Bandar Kedungmulyo, Jombang

Ega Aimmatuzzakia, Emy Yunita Rahma Pratiwi
104-114

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Development Of Animal Monopoly Media On Themes “Objects, Animals And Plants Around Me” In Grade 1 At Mi Al-Ma'arif Sukomulyo

Farah Agista Desydera, Iqnatia Alfiansyah , Nanang Khoirul Umam
115-126

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Development of Textbooks On Circumference And Area Of Flat Shapes Material For Grade IV Elementary School

Titik Handayani, Ismail Marzuki, Nanang Khoirul Umam
127-136

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Effect Of PBL Model On Learning Outcomes Theme 5 Subtheme 3 Learning 1 In Grade 3

Siti Nur Khoirun Nisak, Desty Dwi Rochmania
137-143

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Effect Of Probing-Prompting Learning Model On Students' Interest And Learning Outcomes Of Mathematics In Grade IV SDN Tejo 1 Mojoagung Jombang

Santika Putri Dwi Anhar, Muhammad Nuruddin
144-150

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Development Of Water Cycle Diorama Media To Improve Student Learning Outcomes

Latifatul Islamiyah, Ratih Asmarani
151-158

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Implementation Of Ananda's Ringing Program Based On Linking Books To Improve Grade 1 Learning Discipline

Sri Utami, M. Bambang Edi Siswanto
159-166

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Influence Of Problem-Based Learning Models On Mathematics Learning Outcomes For Grade IV SDN Kedungotok

Tita Yuliani, Emy Yunita Rahma Pratiwi
167-173

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Natural Science Contextual Learning Ecosystem Materials For Class V Elementary School Students

Anggara Dwinata, Emy Yunita Rahma Pratiwi, Ratih Asmarani
174-183

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

[Open Journal Systems](#)

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

[EDITORIAL TEAM](#)

[FOCUS AND SCOPE](#)

[REVIEWER](#)

[PUBLICATION ETHICS](#)

[AUTHOR GUIDELINES](#)

[ONLINE SUBMISSION](#)

ARTICLE TEMPLATE

IJPSE indexed by:



Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#) [Login](#) [Register](#) [Current](#) [Archives](#) [Journal's Cover](#) [Announcements](#)

[About](#) ▼

Search

[Home](#) / [Archives](#) / [Vol 3 No 1 \(2022\): IJPSE](#) / [Articles](#)

Pakapindo Media Development (Doraemon Smart Pocket Board) in The Thematic Learning for Class III

Siti Murni

Universitas Hasyim Asy'ari

Muhammad Nuruddin M.Pd

Universitas Hasyim Asy'ari

DOI: <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i1.1876>

Keywords: : Pakapindo media, 4-D Model Development,

Abstract

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal. Setiap sekolah memiliki program wajib sesuai dengan protokol kemendikbud yaitu pembiasaan mengenalkan ragam budaya di indonesia sebelum pelajaran. Dan menyanyikan lagu kebangsaan untuk menanamkan rasa nasionalisme. Dengan demikian siswa dapat memahami hak dan kewajiban sebagai warga Negara yang baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Pakapindo untuk pembelajaran tematik kelas III SD. Memahami seperti apa proses perkembangan media, seperti apa kualitas media, dan bagaimana media itu diterapkan. Penelitian ini merupakan model 4D berorientasi R&D dari S. Thiagarajan et al., yang dimodifikasi, dirancang, dikembangkan, dan disebarluaskan oleh peneliti menggunakan Define. Objek penelitian adalah siswa kelas III tahun ajaran 2020/2021.

Teknik pengumpulan data kevalidan menggunakan angket validasi media , data kepraktisan menggunakan hasil penilaian angket ,validasi media, dan data tes belajar peserta didik.Berdasarkan uji coba lapangan hasil penilaian kevalidan yang telah direvisi menduduki kategori valid dengan rata-rata keseluruhan yaitu 83,25. Kemudian hasil belajar peserta didik dengan rata-rata sebesar 86, jumlah peserta didik tuntas dengan persentase 90% atau 9 orang dan persentase 10% atau 1 orang yang tidak tuntas.

Dengan demikian media yang telah dikembangkan dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dan kepraktisan ditinjau dari hasil kevalidan yaitu 83,25 dengan kategori sedikit revisi. Dapat disimpulkan bahwa media pengembangan memenuhi aspek valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran literasi baca-tulis.



ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 03, No. 01, November 2022

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Published
2022-11-22

How to Cite

Siti Murni, & Muhammad Nuruddin M.Pd. (2022). Pakapindo Media Development (Doraemon Smart Pocket Board) in The Thematic Learning for Class III. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(1), 91-96.
<https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i1.1876>

More Citation Formats

Issue

[Vol 3 No 1 \(2022\): IJPSE](#)

Section

Articles

Copyright (c) 2022 IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

[Open Journal Systems](#)

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

EDITORIAL TEAM

FOCUS AND SCOPE

REVIEWER

PUBLICATION ETHICS

AUTHOR GUIDELINES

ONLINE SUBMISSION

ARTICLE TEMPLATE

IJPSE indexed by:





Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP

Pakapindo Media Development (Doraemon Smart Pocket Board) in The Thematic Learning for Class III

Siti Murni¹, Muhammad Nuruddin²
¹Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia
²Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

*e-mail: sitimurni8186@gmail.com, rudin.moxer@gmail.com

ABSTRACT

Grade school is a formal instructive foundation. Each school has a required program as per the Service of Training and Culture convention, in particular the propensity for presenting different societies in Indonesia before illustrations. What's more sing the public tune to impart a feeling of patriotism. Consequently understudies can get their freedoms and commitments as productive members of society. This review means to foster Pakapindo media for topical learning for 3rd grade primary school understudies. Understanding what the media improvement process resembles, what the nature of the media is like, and the way that the media is applied. This examination is a Research and development situated 4D model from S. Thiagarajan et al., which was changed, planned, created, and scattered by specialists utilizing Characterize. The object of examination is the 3rd grade understudies for the 2020/2021 scholarly year. The procedure of gathering legitimacy information is utilizing media approval polls, common sense information utilizing the consequences of survey appraisals, media approval, and understudy learning test information. In light of field preliminaries, the consequences of the reexamined legitimacy appraisal were in the legitimate classification with a general normal of 83.25. Then, at that point, the learning results of understudies with a normal of 86, the quantity of understudies finished with a level of 90% or 9 individuals and a level of 10% or 1 individual who didn't complete. Thus the media that has been created is announced to be really utilized in the learning system. Also the common sense as far as the consequences of the legitimacy is 83.25 with a marginally overhauled classification. It tends to be reasoned that the advancement media satisfies the substantial, down to earth and powerful perspectives so it is possible to utilize it to work on the nature of perusing and composing proficiency learning.

Keywords: Pakapindo media, 4-D Model Development,

Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Kelas III

ABSTRAK

Sekolah dasar ialah lembaga pembelajaran resmi. Tiap sekolah mempunyai program harus cocok dengan protokol kemendikbud ialah pembiasaan mengenalkan macam budaya di Indonesiasebelum pelajaran. Serta menyanyikan lagu kebangsaan buat menanamkan rasa nasionalisme. Dengan demikian siswa bisa menguasai hak serta kewajiban selaku masyarakat Negeri yang baik. Penelitian ini bertujuan buat meningkatkan media Pakapindo buat pendidikan tematik kelas III SD. Menguasai semacam apa proses pertumbuhan media, semacam apa mutu media, serta gimana media itu diterapkan. Penelitian ini ialah model 4D berorientasi R&D dari S. Thiagarajan yang dimodifikasi, dirancang, dibesarkan, serta disebarluaskan oleh periset memakai Define. Objek penelitian merupakan siswa kelas III SD PIUS Pesantren Al-Anwar. Metode pengumpulan informasi kevalidan memakai angket validasi media, informasi kepraktisan memakai hasil evaluasi angket, validasi media, serta data uji belajar partisipan didik. Bersumber pada uji coba lapangan hasil evaluasi kevalidan yang sudah direvisi menduduki jenis valid dengan rata-rata totalitas ialah 83, 25. Setelah itu hasil belajar partisipan didik dengan rata-rata sebesar 86, jumlah partisipan didik tuntas dengan persentase 90% ataupun 9 orang serta persentase 10% ataupun 1 orang yang tidak tuntas. Dengan demikian media yang sudah dibesarkan dinyatakan efisien digunakan dalam proses pendidikan. Serta kepraktisan ditinjau dari hasil kevalidan ialah 83, 25 dengan jenis sedikit perbaikan. Bisa disimpulkan kalau media pengembangan penuh aspek valid, instan serta efisien sehingga layak digunakan buat tingkatan mutu pendidikan literasi baca-tulis.

Kata Kunci : Media pakapindo, Pengembangan Model 4-D,

PENDAHULUAN

Dinamika perubahan yang melanda pengetahuan serta kemajuan teknologi kini menjadi satu harmoni yang sifatnya berkaitan dengan baik dalam rangka mengembangkan potensi masyarakat. Pengembangan kapasitas ini diharapkan mampu menciptakan bangsa Indonesia sebagai negara yang sangat terampil dengan tenaga kerja yang handal. Kemampuan. Upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan kemampuan manusia bermigrasi tidak berhenti sampai di situ, dan diperlukan pendidikan yang memadai agar jenis pendidikan ini dapat menyelamatkan bangsa Indonesia dari kemampuan negara-negara lain di dunia di masa depan.

Pembelajaran ialah bentuk proses dengan sifat rumit dikarenakan banyaknya faktor yang melatarbelakangi, yaitu ciri utama guru sebagai figur guru, karakteristik dari peserta/siswa, sifat pembelajaran dan proses pembelajaran, dan lain-lain. Ginners, (2012: 2). Dapat diambil generalisasi bahwa, aktivitas pembelajaran ialah suatu proses dimana guru saling berinteraksi dalam proses penyebaran informasi kepada siswa. Dalam jenis pembelajaran ini, guru telah melakukan pendidikan karakter yang sangat berarti bagi siswa. Pendidikan karakter yang sedang dikembangkan saat ini dijabarkan dalam pembelajaran mata pelajaran di sekolah. Pembelajaran tematik adalah jenis pembelajaran yang mencakup metode pembelajaran yang dengan sengaja mengaitkan dua mata pelajaran atau lebih Abdul, (2012:85).

Hasil analisis kebutuhan sebelumnya menunjukkan perlunya media pembelajaran topik. Dengan cara ini, peneliti akan melakukan upaya pengembangan suatu media untuk pembelajaran yang disebut sebagai Media PAKAPINDO (papan kantong pintar doremon). Media ini ialah media yang dipakai dalam pembelajaran bertema, yaitu media berformat visual 2 dimensi berbentuk papan saku. Seperti yang dikatakan Arsyad, (2014:121) ialah suatu instrumen yang dapat dibuat dengan gampang oleh para guru. Papan saku didesain dengan bahan karton yang permukaannya tebal ataupun kayu lapis. Ukuran yang diperlukan sekitar 90cm dan tingginya 60cm. Jenis papan atau karton ini terdiri dari beberapa baris kantong setinggi 5 cm dan direkatkan dengan lem / staples atau perekat lainnya. Media ini memiliki bentuk menyerupai papan Doraemon yang berasal dari bahan busa ataupun triplek. Tas terbuat dari bahan Flanel dan plastik. Memecahkan masalah pembelajaran membuat paragraf deskriptif berkaitan dengan hewan sirkus dalam tas Doraemon dan melakukan operasi penghitungan jumlah dan fungsi pengurangan dalam besaran waktu. Siswa akan lebih tertarik juga memiliki motivasi lebih dikarenakan desain yang ditawarkan menarik sehingga mendorong pembelajaran yang lebih mengasyikkan.

Berdasarkan observasi awal di lokasi pada 2 Februari 2021 peneliti mewawancarai direktur SD Plus AL Anwar Paculgowang dan seorang direktur. Kepala sekolah menjelaskan bahwa sekolah masih kekurangan sarana pembelajaran, terutama sarana pembelajaran untuk pembelajaran mata pelajaran, meskipun ruang kelas sudah dilengkapi dengan perangkat pembelajaran seperti monitor LCD, aktivitas pembelajaran yang diselenggarakan guru masih kekurangan perubahan dalam memanfaatkan media dan laptop untuk belajar. Tidak jauh berbeda dengan penjelasan sang sutradara. Guru yang diwawancarai peneliti menjelaskan bahwa pembelajaran guru masih cenderung berpusat pada guru. Siswa mayoritas mendengar penjabaran dengan narasumber seorang guru dan peran para siswa sifatnya tidak aktif/pasif. Siswa memiliki ketertarikan yang minim dengan reaksi mereka terhadap pembelajaran, yang membuat pembelajaran menjadi membosankan. Selanjutnya karena keterbatasan waktu dalam produksi media dan kurangnya sumber belajar pemerintah, maka instrumen media dan referensi belajar yang dipakai sifatnya terbatas.

Kebutuhan dari segi media pembelajaran memang kurang, paling utama yakni pada kebutuhan media pembelajaran pada mata pelajaran terutama Pkn dan Belajar mata pelajaran. Selama ini guru baru memakai jenis media dan sumber pembelajaran buku ajar yang ada dalam pembelajarannya. Meskipun buku-buku khusus yang digunakan guru masih memiliki banyak kekurangan. Materi yang ada di dalamnya masih banyak yang tidak sesuai dengan silabus yang digunakan guru. Untuk menyelesaikan persoalan dengan urgensi tinggi, perlu dihadirkan instrumen pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dapat mendukung aktivitas belajar mengajar khususnya di bagian pembelajaran tematik.

Dilandasi oleh fenomena yang ditemukan, peneliti memiliki niatan untuk mengangkat judul

yang disebut “Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong pintar Doraemon) dalam Tema 4 Kewajiban dan hakku pada Siswa Kelas 3 SD Plus AL- Anwar Jombang”.

METODE

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4D (four-D) yang tersusun melalui 4 tahapan yaitu *design, define, development and dissemination*.

Metode penelitian yang didopsi ialah jenis *Reserch and development* (R&D) yang mana memiliki maksud tujuan untuk memproduksi luaran berupa materi, produk, alat, atau model pembelajaran yang sekiranya memiliki nilai guna yang penting bagi masyarakat sehingga membutuhkan kajian riset yang bersifat analisis kebutuhan dengan maksud menguji efektivitas dari produk (Sugiyono, 2019:396). Peneliti memanfaatkan media *pakapindo* dalam mengembangkan materi mengenalkan jenis-jenis hewan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Plus Pesantren Al-Anwar Paculgowang Diwek Jombang. Populasinya adalah semua siswa – siswi kelas III. Penelitian ini yakni penelitian R&D (Research and Development) dengan menghasilkan produk yakni Media PAKAPINDO.

Hasil Penelitian



Gambar 1. Media Pakapindo

Tabel 1. Hasil validasi media pakapindo

NO	PERNYATAAN	X	X _i	P(%)	TINGKAT KEVALIDAN	KET.
1	Kejelasan Desain atau gambar pada media pembelajaran.	4	5	80	Sangat valid	Tidak revisi
2	Kombinasi warna yang digunakan pada media pembelajaran.	4	5	80	Sangat valid	Tidak revisi
3	Penggunaan jenis dan ukuran huruf dapat dibaca dengan jelas.	3	5	60	Valid	Tidak revisi
4	Bahasa yang digunakan baik dan benar, sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).	4	5	80	Sangat valid	Tidak revisi
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4	5	80	Sangat valid	Tidak revisi

6	Kalimat yang digunakan efektif.	3	5	60	Valid	Tidak revisi
7	Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator.	3	5	60	Valid	Tidak revisi
8	Cakupan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.	4	5	80	Sangat valid	Tidak revisi
9	Peristiwa penempelan gambar yang disampaikan pada media pembelajaran.	3	5	60	Valid	Tidak revisi
10	Tahap-tahap penyelesaian tugas di akhir pembelajaran disampaikan pada media pembelajaran.	4	5	80	Sangat valid	Tidak revisi
JUMLAH		36	50	72%	Valid	Tidak revisi

Menurut perhitungan diatas maka diperoleh persentase sebesar 72%. Jika dicocokkan sama tabel kriteria kelayakan diatas, maka nilai tersebut dalam kriteria valid atau layak.

Tabel 2. Distribusi Skor Respon Siswa

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi(%)
1	81 % - 100 %	12	80%
2	61 % - 80 %	3	20%
3	41 % - 60 %	-	
4	40 %	-	

Berdasarkan tabel 5.2 dapat diketahui bahwa interval 61-80 didapati jumlah 3 siswa (persentase 20), dilain pihak interval 81 hingga 100 menmuat jumlah 15 siswa (persentase 80) . di SD Plus Pesantren Al-Anwar Paculgowang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Respon Siswa

Peserta didik	Aspek Penilaian										N	xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1	1	5	2	5	3	5	5	5	5	5	41	50	82%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
2	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	45	50	90%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
3	5	4	2	5	5	5	3	5	2	3	39	50	78%	valid	Tidak perlu revisi
4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	46	50	92%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
5	5	4	3	5	5	5	4	5	4	5	45	50	90%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

6	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	46	50	92%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50	80%	valid	Tidak perlu revisi
8	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48	50	96%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
9	4	3	4	5	5	3	4	5	5	5	43	50	86%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
10	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	47	50	94%	Sangat valid	Tidakperlu revisi
11	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	47	50	94%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
12	4	3	5	3	5	5	4	3	4	5	41	50	82%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50	80%	valid	Tidak perlu revisi
14	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	45	50	90%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
15	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	45	50	90%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
Jumlah	64	62	60	68	70	65	65	70	65	69	658	750	87,7 %	Sangat valid	Tidak perlu revisi

Pembahasan

Guna melihat tingkatan keefektifan ataupun kevalidan Pakapindo lewat penerapan uji dengan maksud guna melihat progres belajar para siswa. Informasi perolehan skor nilai dicoba analisis dengan maksud guna memandang korelasi pengaruh konsumsi dai pakapindo dihubungkan dengan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III modul kewajinan serta hakku selaku warganegara di SD Plus Al-anwar Paculgowang. Hipotesis riset diacu pada informasi yang dikumpulkan. Sehabis dikerjakannya penghimpunan informasi serta setelah itu dikelola buat bahan riset, berikutnya yakni fase analisis dengan mempunyai prasyarat ialah: pengujian lapangan diselenggarakan di interval semester genap tahun ajaran 2020/ 2021. Riset pengembangan media pakapindo dicoba di SD Plus Al Anwar Paculgowang Jombang. Subyek yang dimaksudkan yakni para partisipan didik yang duduk di kelas 3 dengan total 15 siswa Berikutnya Uji buat mengenali daya guna dari media dengan diadakannya uji buat mengetahui hasil belajar siswa. Peneliti memakai media pakapindo ini buat tingkatkan motivasi belajar siswa didukung oleh hasil penelitian yang sudah dicoba oleh (Wulandari dkk, 2018) tentang “Pengembangan Media Pakapindo Selaku Media Pendidikan Buat Melatih Keaktifan Menjawab Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik” di informasikan kalau media pakapindo yang dibesarkan memiliki kualitas sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebanyak 87,7% dengan jenis sangat baik.

KESIMPULAN

Dilandasi oleh luaran hasil validasi ahli bahwa hasil validasi ahli desain media memperoleh nilai 36 dengan presentase 72% dengan kriteria valid. Selanjutnya validasi ahli materi soal dengan skor 62/77,5% dengan keterangan valid. Selanjutnya validasi ahli pembelajaran RPP memperoleh nilai 42 dengan presentase 84% dengan keterangan kriteria sangat valid. Efektifitas media Pakapindo (Papan KANTONG Pintar Doraemon) dapat dilihat dari hasil respon siswa dimana diperoleh hasil rata-rata 87,7% dengan kriteria sangat valid. Luaran dari hasil pembelajaran para siswa dengan media Pakapindo (Papan KANTONG Pintar Doraemon) dapat dilihat dari hasil respon siswa dimana diperoleh hasil rata-rata 81% dengan indikator kriteria juga sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dewi, Putri Kumala dan Budiana, Nia. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*). Malang: UB Pros.
- Hidayah, Nurul. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*. (Online), (<https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>, diakses 8 Februari 2021).
- Majid, Abdul dan Andayani, Dian. 2012. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2013. *Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Strategi Pembelajaran Remaja*. Bandung: Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oktaviani, Claudia. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer pada Materi Pengolah Gambar Vektor Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Wonosari*. (Online), (https://eprints.uny.ac.id/63123/3/LEMBAR%20JUDUL_Claudia%20Oktaviani_14520241005.pdf, diakses 29 Februari 2021).
- Pramesti, Jatu. 2015. *Pengembangan Media POP-UP BOOK Tema Peristiwa untuk Kelas III SD Negeri Pakem I*. (Online), (https://eprints.uny.ac.id/24007/1/Jatu%20Pramesti_11108241009.pdf, diakses 3 Maret 2021).
- Qondias, Dimas dkk. 2006. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis MIND MAPING SD Kelas III Kabupaten Ngada Flores*. (Online), (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/8590>, diakses 5 Maret 2021).
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.