

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

by Pgsd Unhasy

Submission date: 23-May-2023 02:55AM (UTC+0200)

Submission ID: 2099661310

File name: 8.9_Pakapindo_Media_Development_Doraemon_Smart_Pocket_Board.pdf (104.3K)

Word count: 2555

Character count: 14791

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 tingkatkan 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 harapannya 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 permukaanya 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 menyenangkan.

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 dadopsi 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 memuat 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										$\sum N$	$\sum x_i$	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	Tidak perlu 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 1*. (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.

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

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.upi.edu Internet Source	1%
2	adoc.pub Internet Source	1%
3	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	1%
4	repository.upstegal.ac.id Internet Source	1%
5	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
6	Eni Fariyatul Fahyuni, Wilna Aini. "Pengembangan Video Pembelajaran Tutorial Sujud pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Menengah Pertama", Halaqa: Islamic Education Journal, 2019 Publication	1%
7	Su Lastri. "Improving students' learning achievement through group counseling of	1%

Islamic Cultural History", MUDARRISA: Journal of Islamic Education, 2017

Publication

8	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %
9	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	1 %
10	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Sam Ratulangi Student Paper	<1 %
12	Yessi Kristiani Lumbantobing, Christa Voni Roulina Sinaga, Emelda Thesalonika. "PENGARUH MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN TEMATIK DI KELAS III UPTD SDN 122380 PEMATANGSIANTAR", PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, 2022 Publication	<1 %
13	Yohanes Ehe Lawotan, Maria Magdalena Lembang, Hermus Hero. "Pengaruh Penggunaan Media Kantong Doraemon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas III SDI Belang", Journal on Education, 2023 Publication	<1 %

14	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1 %
15	adoc.tips Internet Source	<1 %
16	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
17	media.neliti.com Internet Source	<1 %
18	Emilia Emilia, Ratnawati Ratnawati, Muhammad Subhan. "Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1 %
19	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
20	jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
21	ojs.unm.ac.id Internet Source	<1 %
22	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
23	toptenid.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

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

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
