

# PENGEMBANGAN MEDIA PAKAPIN DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN PPKN PADA SISWA KELAS II SD PANGUDI LUHUR ST. ALOYSIUS SEDAYU

Sisilia Bahan<sup>1</sup>, Nadziroh<sup>2</sup>, Chairiyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E-mail: Michaelabahan@gmail.com<sup>1</sup>

**Abstract:** The results are obtained indicate that was: 1) The development of PAKAPIN Media/smart pocket boards has several characteristics in terms of simplicity, emphasis, integration, language, attractiveness, quality, and flexibility. Media PAKAPIN/ Smart pouch board was created using developments from Borg and Gall with potential and problem steps, gathering information, Product design, Product validation, Product improvement, Product Trial, and Product revision. 2) PAKAPIN/Smart Pocket Board media are appropriate to be used as learning media because the results of the study show the value of media experts 77.5 material experts 85.7 ratings from the teacher 86.6 Student responses 89. The average of all assessments obtained is 84.7 which includes in the very good category. and 3). The students gave a very good response to the PAKAPIN Media / Smart Pocket Board.

**Keywords:** PAKAPIN Media, thematic learning content of civics, grade II students.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Dasar merupakan fondasi dari semua pendidikan yang lamanya Sembilan tahun dilaksanakan selama enam tahun di sekolah dasar dan tiga tahun disekolah lanjut pertama atau satuan pendidikan yang sederajat. Maka Kurikulum pendidikan dasar di susun dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan siswa dan kesesuaian dengan lingkungan. maka tujuan pokok pendidikan dasar adalah membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan mentalnya, proses perkembangan sesuai dengan individu sebagai individu yang mandiri, proses perkembangan sebagai makhluk sosila, belajar hidup mandiri dan menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan, dan meningkatkan kreatifitas. Menurut Ki Hadjar Dewantara pendidikan yang khas diindonesia haruslah berdasarkan citra nilai kultural Indonesia. Maka Ki Hadjar Dewantara menerapkan tiga semboyan pendidikan, yakni pertama, Ing *Ngarso Sung Tulodo*, artinya didepan memberi teladan. Kedua, Ing *Madya Mangu Karso*, artinya seorang pendidik selalu berada ditengah-tengah para muridnya dan terus memotivasi peserta didiknya untuk berkarya. Ketiga Tut

Wuri Handayani, artinya seorang pendidik mengikuti dari belakang dan memberi pengaruh (Ketamansiswaan, T. D. 2014).

Menurut Majid (2014: 80) Pembelajaran tematik adalah mata pelajaran atau pembelajaran terpadu yang dapat digunakan dalam menggunakan tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pemahaman dan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Tema pokok atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. melalui pembelajaran tematik merupakan mata pelajaran atau pelajaran terpadu (*integrated instruction*) dan merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif mengali dan menemukan konsep prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Dan melalui pembelajaran tematik siswa mendapat pengalaman secara tidak langsung dan siswa menjadi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada bulan September terhadap guru kelas II SD Pangudi Luhur St. Aloysius Sedayu. Permasalahan yang terjadi bahwa rendahnya kemampuan kognitif/ kemampuan siswa dalam proses pembelajaran tematik khususnya muatan

PPKn. Hal ini terbukti dari 20 siswa dari total 46 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Dapat dilihat dari hasil PTS semester 1 muatan PPKn, nilai rata-rata yang didapatkan oleh siswa sebesar 70 sedangkan nilai KKM yang ditentukan sebesar 75. Hal ini dikarenakan adanya masalah dan kendala yang dihadapi oleh siswa pada saat pembelajaran, seperti guru hanya terpaku pada buku paket dan teks materi yang ada. penggunaan media pembelajaran yang dipilih oleh guru kurang berkembang dan masih terbiasa dengan metode ceramah dalam proses kegiatan belajar walaupun sudah menggunakan strategi mengajar yang baik, dan guru jarang melakukan kreasi untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik. maka berdasarkan observasi tersebut mendapat perhatian khusus, karena sangat mempengaruhi banyak sedikitnya informasi dan pengetahuan yang diterima siswa melalui guru. Penggunaan media pengembangan di sekolah dasar diharapkan dapat memberi semangat dan motivasi bagi siswa dalam pembelajaran tematik khususnya dalam muatan matpel PPKn. Dan serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan dari pelajaran tematik khususnya matpel PPKn dengan baik. Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran tematik khusus muatan PPKn dengan judul: Pengembangan media Pakapin dalam pembelajaran tematik muatan PPKn pada siswa kelas II SD.

## **METODE**

Dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*reseach and development*). Sugiyono (2013:407) "*Reseach and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Maka pembuatan suatu produk tidak hanya cukup jadi saja, akan tetapi harus divalidasikan dan diuji coba agar bisa diterima gunakan dan diterima oleh kalangan tersebut. Menurut Sandjana (2012. 164) *Research and Development (R&D)* Merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Kemudian menurut Nusa (2015. 67) *Research and Development*

(*R&D*). merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupaun metode/strategi/ cara yang lebih unggul, baru, efektif, efesien, produktif, dan bermakna. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development (R&D)* Merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk dapat menyempurnakan produk yang telah ada, maupun suatu produk baru sehingga melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Analisis Pengembangan Produk**

Hasil penelitian adalah sebuah produk berupa media pembelajaran Pakapin/ Papan kantong Pintar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan karekteristik siswa kelas II SD Pangudi Luhur Sedayu. Pada pengembangan produk media pembelajaran Pakapin/ Papan Kantong Pintar dilakukan berdasarkan hasil observasi, wawancara dan kebutuhan siswa. Maka pada prosedur pengembangan terdiri dari 7 langkah yakni: Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Pengembangan produk awal, Validasi desain, Revisi, Uji coba produk terbatas, dan Revisi hasil uji coba terbatas.

Tahapan pertama peneliti melakukan analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi dan wawancara. Observasi dilakukan melalui observasi guru dan observasi siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran secara virtual berlangsung. Peneliti menganalisis tentang proses pembelajaran, karekteristik siswa, dan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik khusus muatan PPKn. Berdasarkan analisis tersebut, dapat digunakan untuk menentukan konsep media pembelajaran dan mengumpulkan bahan-bahan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran. setelah analisis produk yang dikembangkan selesai, maka peneliti melakukan pengembangan produk media pembelajaran Pakapin/ Papan Kantong Pintar. Pada tahapan ini, peneliti mulai mendesain produk yang terdiri dari bentuk, ukuran, warna dan gambar. Bentuk terdiri dari bentuk Pakapin/Papan Kantong Pintar yang akan dikembangkan, maka

ukuran Pakapin/Papan Kantong Pintar yang dikembangkan, warna dan gambar yang dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Pakapin/Papan kantong pintar yang didesain agar siswa kelas II mampu mengikuti pembelajaran. Dan juga memudahkan siswa dalam proses belajar karena media Pakapin/Papan kantong pintar didesain khusus dengan warna dan gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa juga akan merasa senang dan tertarik ketika menggunakan produk yakni media Pakapin/Papan kantong Pintar tersebut. Media yang baik mengaktifkan siswa dalam mendorong siswa untuk melakukan praktik yang benar (Hamdani, 2011: 73). Setelah produk media pembelajaran Pakapin/ Papan kantong pintar selesai dikembangkan dan digunakan, selanjutnya peneliti melakukan validasi kepada para ahli media, dan ahli materi, media pembelajaran untuk divalidasi.

Para validator mengisi lembar penilaian yang telah disediakan oleh peneliti. Setelah itu di revisi sesuai dengan masukan dan saran dari para validator, selanjutnya diserahkan kembali kepada validator untuk dinilai kembali. Maka setelah semua validator memberikan penilaian dengan catatan produk media pembelajaran layak digunakan, dan tahapan selanjutnya yakni diuji coba pemakaian produk. Uji coba produk pemakaian dilakukan satu kali uji coba terbatas oleh 10 siswa. Uji coba produk dilakukan untuk mengenal simbol-simbol Pancasila untuk proses pengenalan dan penerapannya. Tahap pertama ini yakni diarahkan untuk siswa mampu mengetahui simbol Pancasila dari kelima sila Pancasila tersebut, dan kedua di bimbing siswa untuk mengetahui contoh dan penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahapan ini siswa di panggil namanya satu persatu bergantian oleh peneliti untuk proses pengenalan simbol-simbol Pancasila. apa bila siswa masih belum paham atau mengerti maka peneliti akan mengulang penjelasan hingga siswa berhasil mengerti sesuai dengan arahan dari peneliti. setelah siswa selesai melakukan uji coba pemakaian produk, maka siswa diminta mengisi lembar angket

respon siswa terhadap media pembelajaran yakni Pakapin/ Papan Kantong Pintar. Dari hasil respon siswa pada uji coba produk terbatas dijadikan sebagai salah satu dasar kelayakan media pembelajaran dan untuk perbaikan produk.

#### b. Analisis Kelayakan Produk

##### 1. Hasil validasi ahli media dan ahli materi.

Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan, media pembelajaran berupa Pakapin/ Papan kantong pintar ini telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Maka hasil dari evaluasi ahli media tentang pengembangan media Pakapin/ Papan kantong Pintar yakni konsep media yang terdiri dari kesederhanaan (Rapi, teratur, dan tidak terdapat objek yang mengganggu), Kesatuan komponen media yang saling berkaitan, Penekanan terhadap informasi saran, dan Keseimbangan kajian visual terdapat skor 12, dan Desain Media yang terdiri dari Kemenarikan Media Pakapin/ Papan Kantong Pintar, Kesesuaian gambar dengan materi, Pemelihan komposisi warna, Ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca, Pemilihan kualitas bahan media Pakapin ( Papan Kantong Pintar) dan Bentuk ukuran Media Pakapin (Papan kantong pintar) terdapat skor 19. Maka skor totalnya antara Konsep Media dan Desain media yakni 31 dan skor maksimal 40. Maka untuk mendapatkan presentase skor yakni  $31/40 \times 100$  hasilnya 77,5 Maka berdasarkan hasil penilaian ahli media dapat di tarik kesimpulan bahwa konsep media dan desain media Pakapin/ Papan kantong pintar, menurut ahli media diperoleh skor keseluruhan 77,5 pada kriteria "Baik" maka layak untuk digunakan.

Pada penilaian validasi ahli materi pengembangan media Pakapin/ Papan kantong pintar yakni aspek kelayakan isi materi terdiri dari: Kesesuaian materi dari KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, keluasan materi pembelajaran, Kelengkapan materi pembelajaran, Ketertarikan materi pembelajaran, dan kesesuaian soal dengan materi pembelajaran terdapat skor 16. Aspek desain pembelajaran yaitu penumbuhan sikap bekerja sama antar siswa, Kemudahan

dipahami, Penumbuhan rasa keinginan tahuan siswa, penumbuhan motivasi belajar siswa, dan Interaktivitas siswa dengan media terdapat skor 18. Pada aspek Bahasa yaitu kejelasan penulisan ejaan dan istilah, Kejelasan Bahasa dalam materi dan soal, Kebakuan Bahasa, dan Kesederhanaan Bahasa. terdapat skor 14. Maka untuk mendapat presentase skor di jumlahkan skor total dibagi dengan skor maksimal dikalikan 100 seperti  $48/56 \times 100$  hasilnya 85,7. Maka berdasarkan penilaian dari ahli materi dapat ditarik kesimpulan bahwa kecakupan materi, aspek desain pembelajaran, dan kebahasaan menurut ahli materi diperoleh skor 85,7 pada kriteria "Sangat baik" maka dinyatakan media pakapin yang dibuat oleh peneliti layak digunakan.

## 2. Hasil Penilaian Penggunaan produk oleh guru

Berdasarkan instrument uji coba penggunaan produk untuk guru, maka guru memberikan penilaian terhadap media pembelajaran dan materi yang disampaikan pada saat penelitian melakukan uji coba produk secara terbatas. Guru dapat memberikan penilaian yang diikuti dengan masukan serta saran untuk peneliti terhadap media pembelajaran Pakapin/Papan Kantong Pintar dengan memperoleh skor keseluruhan 86,6 Pada kriteria "Layak" sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pakapin/Papan Kantong Pintar tergolong dalam kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

## 3. Hasil Uji coba pemakaian produk oleh siswa

Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas II SD Pangudi Luhur yang terdiri dari 10 orang siswa pada uji coba terbatas. uji coba terbatas dilakukan pada materi pengenalan simbol-simbol Pancasila pembelajaran tematik tema 1 Hidup rukun, subtema 1 Hidup ruku dirumah, pembelajaran ke 2. Pada tahapan ini siswa diminta untuk menggunakan media pembelajaran Pakapin yang di bimbing guru/peneliti. Selanjutnya siswa diminta untuk mengisi lembar angket respon siswa terhadap media pembelajaran Pakapin/ Papan kantong

pintar yang telah digunakan. Maka dari angket yang telah diisi oleh siswa pada uji produk terbatas di diperoleh nilai rata-rata 89 Yang menjawab "Ya" dan nilai 89 yang menjawab "Tidak". Jadi dapat disimpulkan bahwa penilaian dari hasil respon siswa 89 sehingga media pembelajaran Pakapin/ Papan kantong Pintar tergolong dalam katerogi "Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran.

## c. Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Pakapin/ Papan Kantong Pintar untuk meningkatkan daya semangat dan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik pengenalan simbol-simbol Pancasila pembelajaran tematik tema 1 Hidup rukun, subtema 1 Hidup ruku dirumah, pembelajaran ke 2. Pengembangan produk media Pakapin/Papan Kantong Pintar ini menggunakan Tripleks yang berukuran 70 x 50 cm. Tripleks dengan warna yang disesuaikan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Tripleks tersebut dilengkapi dengan kain fanel dan lima kantong sebagai tempat penyimpanan materi sebagai sumber agar mudah digunakan. Selain itu, Pakapin/Papan kantong pintar menggunakan kantong yang didesain dengan bermacam-macam warna agar menjadi daya tarik juga untuk siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dan Pakapin/ Papan kantong pintar dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ada pada siswa sekolah dasar kelas II SD Pangudi Luhur St. Aloysius Sedayu.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yakni Pakapin/ Papan kantong pintar dapat membuat siswa mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran Pakapin/ Papan kantong pintar diuji cobakan oleh 10 siswa kelas II di SD Pangudi Luhur St. Aloysius Sedayu. Pada saat uji coba siswa telah mampu mengenal simbol-simbol Pancasila dan contoh serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Media Pakapin layak digunakan berdasarkan skor hasil validasi ahli media, ahli materi, penilaian guru kelas, dan respon siswa dapat disimpulkan bahwa media Pakapin/Papan Kantong Pintar layak digunakan

sebagai media pembelajaran karena hasil penelitian menunjukkan nilai ahli media 77,5 ahli meteri 85,7 penilaian dari guru 86,6 Respon siswa 89. Rata-rata dari seluruh penilaian 84,7 yang termasuk dalam kategori “Baik Sekali” Sehingga media Pakapin/ Papan kantong Pintar layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Fika, Agustina. 2017. Pengembangan Media Pakapindo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Keaktifan Menjawab Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik. *Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Malang.*

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia.

Ketamansiswaan, T. D. 2014. *Materi kuliah ketamansiswaan.* Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.

Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Meykasari, V. 2014. *Pengembangan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Kelas I SD Dalam Pembelajaran Tematik* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).

Nusa, Putra. 2015. *Research and Development Penelitian Dan Pengembangan.* Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Sudjana, Nana. 2012. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian.* Bandung: Alfabeta.