

**PENGEMBANGAN MEDIA PAKAPIN (PAPAN KANTONG PINTAR) MATA  
PEMBELAJARAN PKN KELAS 3 SD NEGERI 15 KRUI**

<sup>1</sup>Muhamad Farrel Prayata, <sup>2</sup>Wayan Satria Jaya, <sup>3</sup>Yulita Dwi Lestari

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: [Muhamadfarrelprayata01@gmail.com](mailto:Muhamadfarrelprayata01@gmail.com)<sup>1</sup>, [wayan.satria@stkippgribl.ac.id](mailto:wayan.satria@stkippgribl.ac.id)<sup>2</sup>,  
[dwilestariyulita@gmail.com](mailto:dwilestariyulita@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Permasalahan yang terjadi bahwa rendahnya kemampuan kognitif atau kemampuan siswa dalam proses pembelajaran tematik khususnya muatan PKN. 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. Sarana dan prasarana kurang memadai, 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. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Penelitian dilakukan di SDN 15 KRUI. Teknik pengumpulan data menggunakan tiga instrumen yaitu Tes, Observasi dan Dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Tes dan Angket kepada 3 Validasi ahli yaitu ahli Media, ahli Materi dan Ahli Pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengembangan media PAKPIN pada pembelajaran PKN kelas III SD N 15 KRUI, (2) Mengetahui Kelayakan Media PAKPIN dan (3) Keefektifan Media PAKPIN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, media layak digunakan dengan hasil uji validasi media mendapat persentase 89,7% dengan kriteria sangat layak, hasil uji validasi materi mendapat persentase 100% dengan kriteria sangat layak, uji Validasi Pembelajaran dengan persentase 98,5% dengan kriteria sangat layak dan uji tes Peserta didik dengan N-Gain sebesar 82,7% dengan kriteria Efektif dan layak digunakan.

**Kata Kunci:** Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN), pembelajaran PKN

***Abstract:** The problem that occurs is the low cognitive abilities or abilities of students in the thematic learning process, especially PKN content. This is due to the problems and obstacles faced by students during learning, such as teachers only focusing on existing textbooks and text materials. Facilities and infrastructure are inadequate, the use of learning media chosen by teachers is less developed and they are still accustomed to the lecture method in the process of learning activities even though they have used good teaching strategies. This research uses a type of development research (Research and Development) using the ADDIE model with five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The research was carried out at SDN 15 KRUI. The data collection technique uses three instruments, namely Tests, Observation and Documentation. The data analysis technique uses tests and questionnaires for 3 validation experts, namely media experts, material experts and learning experts. This research aims to find out: (1) Development of PAKPIN media in class III PKN learning at SD N 15 KRUI, (2) Knowing the feasibility of PAKPIN Media and (3) Effectiveness of PAKPIN Media. The results of the research show that the media is suitable for use with the media validation test results getting a percentage of 89.7% with very feasible criteria, the material validation test results getting a percentage of 100% with very feasible criteria, the Learning Validation test with a percentage of 98.5% with very feasible criteria. and student test with N-Gain of 82.7% with the criteria Effective and suitable for use.*

**Keywords:** Smart Pocket Board Media (PAKAPIN), PKN learning

## PENDAHULUAN

Sebagai manusia kita diharapkan memiliki pemikiran tentang pendidikan dimana kita harus meyakini bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, banyak definisi yang dapat kita ketahui tentang pendidikan, dimana istilah pendidikan dapat diartikan sebagai proses, cara, pembuatan mendidik dalam mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Hal yang terpenting dari semua jenjang sekolah berasal dari Pendidikan dasar atau pendidikan awal. Pembelajaran merupakan bantuan yang di berikan pendidik dengan berupa materi, stimulus, bahkan mencontohkan tata laku yang baik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, Kemahiran serta pembentukan sikap yang baik, serta keyakinan peserta didik. Proses pembelajaran yang terjadi adalah proses yang didalamnya terjadi kegiatan interaksi antara guru dengan siswa berkomunikasi timbal balik secara langsung untuk mencapai tujuan belajar. Pendidikan dasar adalah membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan mentalnya, proses perkembangan sesuai dengan individu sebagai individu yang mandiri, proses perkembangan sebagai makhluk sosial, belajar hidup mandiri dan menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan, dan meningkatkan kreatifitas.

Pembelajaran tematik terpadu ini hanya berfokus pada tema alam dan kehidupan manusia seperti Matematika, Bahasa Indonesia, PKN, Seni Budaya, Penjasorkes (Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan), IPA, dan IPS. Jadi, seperti mata pelajaran agama tidak menggunakan pembelajaran berbasis tema, seorang pendidikan dalam kelangsungan pembelajaran tematik ini harus mampu memilih dan menggunakan media sebagai

sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah.

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya untuk merespon berbagai tantangan-tantangan internal dan eksternal. Pengembangan Kurikulum 2013 adalah penyempurnaan pola pikir, penguatan tata kelola kurikulum, pendalaman dan perluasan materi, penguatan proses pembelajaran dan penyesuaian beban belajar agar dapat menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada bulan Oktober terhadap guru kelas III SD Negeri 15 Krui. Permasalahan yang terjadi bahwa rendahnya kemampuan kognitif/kemampuan siswa dalam proses pembelajaran tematik khususnya muatan PKN. 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. Sarana dan prasarana kurang memadai, 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.

Maka dari itu untuk menunjang pembelajaran di kelas diperlukan sarana dan prasarana pendukung berupa alat bantu atau media. Dalam dunia

pendidikan, sering kali istilah alat bantu atau media digunakan secara bergantian atau sebagai pengganti dengan istilah media pembelajaran. Penggunaan media pengembangan di sekolah dasar diharapkan dapat memberi semangat dan motivasi bagi siswa dalam pembelajaran tematik khususnya dalam muatan matpel PKN. Dan serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan dari pelajaran tematik khususnya matpel PKN dengan baik. Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran tematik khusus muatan PKN dengan judul: Pengembangan media Pakapin dalam pembelajaran tematik muatan PKN pada siswa kelas III SD.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau R&D. Penelitian pengembangan merupakan kajian sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/ memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi keefektifan produk yang telah dihasilkan. Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan suatu produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Bila produk baru telah teruji, maka produk baru tersebut bila digunakan dalam pekerjaan maka pelaksanaan pekerjaan akan lebih mudah, lebih cepat, kuantitas dan kualitas produk hasil kerja akan meningkat. R&D). merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/strategi/ cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.



**Gambar 3.1**  
**Tahapan Model ADDIE**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Hasil Analisis**

Tahapan pertama pada model ADDIE ini yaitu analisis, dimana tahapan dimulai dari observasi ke SD NEGERI 15 KRUI untuk mencari dan menggali informasi yang ada pada Sekolah Dasar tersebut dan hal-hal yang dianalisis pada penelitian ini adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan di kelas III dimana peserta didik kelas III yang menjadi sasaran atau objek pada penelitian ini dan didapatkan usia peserta didik di kelas III yaitu kisaran 7-9 tahun. Analisis materi disini digunakan untuk memahami hal-hal yang dirasa sulit oleh peserta didik untuk dikembangkan melalui pengembangan media pembelajaran PKN dengan harapan dapat menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Norma yang berlaku di Masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis yang telah dilakukan peneliti bahwasannya dalam pembelajaran PKN ini jarang sekali tidak menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan materi PKN. Guru cenderung melakukan

penyampaian materi, menggunakan buku cetak, beberapa gambar, dan mengerjakan soal-soal yang berasal dari buku sebagai sumber belajar mereka, untuk itu dari hasil analisis kebutuhan diatas dapat dijelaskan bahwa dibutuhkannya media pembelajaran PKN guna sebagai bahan penyaluran materi yang menyenangkan kepada peserta didik dan anti bosan, sehingga peneliti disini akan menggunakan media PAKPIN. Media PAKPIN ini merupakan media visual 3 dimensi berupa papan kantong pintar, papan kantong ini merupakan alat bantu yang sangat mudah dibuat oleh setiap tenaga pendidik (guru).

## 2. Hasil Desain

Pada tahapan desain ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang produk pengembangan media papan kantong pintar. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

### a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama dalam mendesain media pembelajaran yaitu menentukan pengetahuan dan sikap yang akan diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Teknik rumusan tujuan menggunakan ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree).

- a) Audience adalah instruksi yang kita ajukan harus fokus kepada apa yang harus dilakukan atau dikerjakan oleh siswa.
- b) Behavior adalah kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki siswa setelah proses pembelajaran dan harus dapat diukur
- c) Condition merupakan kondisi yang diperlukan untuk dapat memperlihatkan kompetensi atau tujuan pembelajaran. Sebuah

pernyataan tujuan pembelajaran harus menyertakan kondisi dimana kinerja akan dinilai.

- d) Degree adalah pernyataan tujuan yang mengidentifikasi standar atau kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan pembelajaran.

### b. Penyusunan Instrument Penilaian

Kelayakan Media Pembelajaran Instrument penilaian diajukan kepada ahli materi, ahli media dan kepada siswa. Ketiga jenis instrument tersebut divalidasi oleh dosen ahli di jurusan pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkompeten untuk menelaah isi dari instrument yang telah dibuat. Dosen tersebut yaitu Bapak Ridho Agung Juwantara, M.Pd. dan telah memberikan masukan-masukan yang digunakan untuk memperbaiki kualitas instrumen.:

#### Pembuatan Media Papan Kantong Pintar

Media pembelajaran PAKPIN (Papan Kantong Pintar) adalah media pembelajaran PKN yang dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Media ini memiliki kantong yang berfungsi sebagai tempat materi dan beberapa pertanyaan untuk peserta didik. Sehingga ketika peserta didik ingin menggunakan media ini, peserta didik harus mengambil terlebih dahulu pertanyaan yang ada di dalam kantong, kemudian jawabannya di tulis di kertas yang sudah di sediakan kemudian di praktikkan menggunakan media PAKPIN.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan media PAKPIN agar dapat berfungsi dengan baik sebagai berikut:

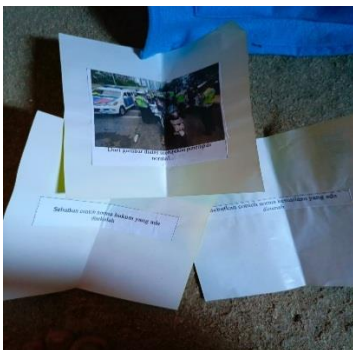
1. Indikator dan tujuan harus sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah dibuat

2. Kejelasan penyampaian materi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
3. Pemberian latihan soal-soal untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik



**Gambar 4.1 Desain Produk**

Pada gambar 4.1 diketahui bahwa desain awal pada pembuatan media ini yaitu dengan mengumpulkan alat dan bahan terlebih dahulu yang terdiri dari gunting, kain flanel, kertas origami, kardus, kertas karton, spidol, triplek, lis triplek, kayu kaso, bambu, cat, dan lain nya. Selanjutnya pembuatan papan pintar dan kantong.



**Gambar 4.2 Contoh Soal Pakapin**

Pada gambar 4.2 diketahui bahwa Pertanyaan yang dibuat sesuai dengan materi Norma yang berlaku di masyarakat dengan pertanyaan yang ditujukan kepada peserta didik. Kemudian peserta didik mengambil soal di kantong besar yang berwarna biru dan membacakan soalnya.



**Gambar 4.3 Stik Jawaban**

Pada Gambar 4.3 Setelah membacakan soal dari kantong besar peserta didik mencari stik jawaban yang sesuai dengan pertanyaan tersebut dan menaruh dikantong bambu berwarna merah putih.

### 3. Development

Adapun hasil pengembangan pada media pembelajaran papan kantong pintar ini adalah sebagai berikut:

#### a) Bentuk Produk

Media PAKPIN (Papan Kantong Pintar) ini masuk pada media visual dan jenis media tiga dimensi. Media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat dan diraba oleh manusia. Media PAKPIN berbentuk Papan dan kantong yang terbuat dari triplek sebagai papan media pembelajaran di kelas. Terdapat beberapa hal yang dapat kita ambil dalam kantong tersebut, mulai dari soal-soal yang telah pendidik siapkan, gambar norma yang ada di masyarakat serta materi-materi lainnya yang menarik. Dan kenyataannya media ini di dunia kartunnya yang sangat masyhur dikatakan bahwa dalam kantong pintar memiliki banyak sekali alat atau ide untuk digunakan hal yang positif. Jadi setelah pendidik menjelaskan materi norma yang berlaku di masyarakat pendidik dapat menunjuk peserta didik untuk maju kedepan secara individu untuk mengambil beberapa soal yang ada di kantong doraemon tersebut.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan pada materi PKN kelas III pembelajaran Semester 2 dimana media ini merupakan desain awal yang

kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan juga validator, tim validator dalam penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran.

b) Komponen-komponen Media Pakpindo

Media pakpindo ini merupakan media yang mudah untuk dibuat dan diaplikasikan terhadap peserta didik, selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran, dalam pembuatan media ini juga harus memerhatikan kebutuhan peserta didik, pembuatan media ini menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar dan terbuat dari bahan yang tidak berbahaya. Berikut cara atau langkah-langkah dalam pembuatan media PAKPINDO antara lain :

1. Sebelum pembuatan media PAKPIN terlebih dahulu mempersiapkan beberapa alat dan bahan. Adapun alat dan bahan pembuatan media PAKPIN antara lain: triplek, kertas origami, kertas karton, kain flanel, lem pelekat, gunting, penggaris, pensil, gambar norma yang ada di masyarakat, lis triplek, kardus, bambu, tusuk sate dan lain lain.
2. Menyediakan triplek yang akan dibentuk sebagai papan dengan ukuran yang 1m x 1m.
3. Setelah menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam media PAKPIN, pertama kita memotong triplek sebagai papan nya.
4. Setelah memotong triplek lapis triplek dengan kain flanel kemudian lem menggunakan lem lilin.
5. Pasang lis sebagai bingkai papan
6. potong bambu sebanyak 4 buah sesuai ukuran yang sudah di tentukan kemudian cat bamboo tersebut. Setelah itu tempel bamboo tersebut di papan triplek sebagai tempat menaruh jawaban siswa.

7. buat kantong besar menggunakan kain flanel sebagai tempat soal
8. kemudian memberi beberapa soal-soal PKN materi norma yang berlaku di masyarakat di dalam kantong besar.
9. Menempelkan jawaban di tusuk sate sebagai stik jawaban yang kemudian siswa menaruh jawaban di dalam bambu-bambu tersebut.
10. Kemudian meletakkan soal-soal pada kantong yang terbuat dari kain flanel.
11. Media PAKPIN siap diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang menarik.

4. Implementasi

Implementasi adalah tahapan dimana peneliti untuk melakukan uji coba produk pengembangan media papan kantong pintar ini, produk yang sudah dinyatakan valid kemudian di uji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran, implementasi ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKN peserta didik terhadap media papan kantong pintar.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SD NEGERI 15 KRUI pada peserta didik kelas III pada materi Norma yang berlaku di Masyarakat dimana dilakukan dalam 2 kali pertemuan mulai dari penjelasan dan pendalaman materi, uji coba peserta didik, pretest, dan postest.



**Gambar 4.4**

**Proses Penyampaian Materi**

Kegiatan pada gambar 4.2 merupakan kegiatan peneliti dalam menyampaikan materi pembelajaran PKN dengan materi Norma yang berlaku di masyarakat.



**Gambar 4.5**  
**Penggunaan Media Pakpindo**

Kegiatan yang ditunjukkan pada gambar 4.4 adalah gambar kegiatan penggunaan media papan kantong pintar doraemon, peserta didik disini diminta untuk mengambil beberapa pertanyaan untuk dijawab dan dipresentasikan dimana soal-soal yang ada di dalam kantong tersebut merupakan materi pembelajaran PKN hal ini bertujuan agar peserta didik berani, aktif, percaya diri, dan terampil pada saat pembelajaran berlangsung, ketertarikan media disini juga amat diperhatikan agar peserta didik tidak bosan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efisien.

## 5. Evaluasi

Evaluasi merupakan proses terakhir dalam pengembangan model ADDIE, evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil atau keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan, dan dapat dilihat bahwa dari hasil Pretest dan Posttest yang telah diberikan kepada peserta didik menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai hasil pembelajaran PKN dengan penggunaan media pembelajaran papan kantong pintar.

## HASIL UJI COBA PRODUK

### 1. Analisis kelayakan

#### Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas, validasi media PAKPIN dilakukan oleh bapak Ridho Agung Juwantara, M.Pd. validasi materi oleh Ibu Try Indiasuti K. M.Pd. I dan validasi pembelajaran dilakukan oleh

guru kelas III SD NEGERI 15 KRUI, Ibu Yeni Febriana. S.Pd. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pakpin untuk diterapkan dalam proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media**

NO	TSE	TSH	HASIL	KRITERIA
1	61	68	89,7%	Sangat Layak

Jadi hasil dari validasi media ini menunjukkan skor presentase sebesar 89,7% dan artinya media papan kantong pintar (pakpin) yang dikembangkan ini dikategorikan sangat layak.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

NO	TSE	TSH	HASIL	KRITERIA
1	44	44	100 %	Sangat Layak

Jadi hasil dari validasi materi ini menunjukkan skor presentase sebesar 100% dan artinya media papan kantong pintar (pakpin) yang dikembangkan ini dikategorikan sangat layak.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

NO	TSE	TSH	HASIL	KRITERIA
1	67	68	98.5%	Sangat Layak

Jadi hasil dari validasi pembelajaran ini menunjukkan skor presentase sebesar 98.5% dan artinya media papan kantong pintar (pakpin) yang dikembangkan ini dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan hasil dari 3 validator diatas yaitu mulai dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran ini peneliti mendapatkan saran atau kritikan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media PAKPIN. Adapun saran dari validator media agar pada belakang papan sebelah atas diberi tali agar nantinya media ini dapat di kaitkan atau digantung pada paku atau kayu yang ada di kelas, serta dalam penggunaan media

ini disarankan oleh validator untuk memberikan panduan yang menarik agar dapat memahami peserta didik. Sedangkan saran dari validator materi agar dalam penyampaian materi disampaikan dengan baik singkat padat dan jelas serta tidak bertele-tele yang nantinya mengakibatkan peserta didik bosan ketika pembelajaran berlangsung. Lalu saran dari validator pembelajaran sebaiknya soal yang diberikan kepada peserta didik ditulis saja, agar memudahkan peserta didik memahami soal-soal yang telah diberikan.

**Tabel 4. Hasil VALIDASI**

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	89,7%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	100%	Sangat Layak
3	Ahli Pembelajaran	98,5%	Sangat Layak
<b>Nilai Rata-Rata Persentase</b>		<b>96,7%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil analisis data dari 3 validator diperoleh nilai rata-rata 96,7% Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PKN media papan kantong pintar ini telah memenuhi kategori sangat valid atau sangat layak untuk digunakan atau diaplikasikan, artinya media papan kantong pintar ini sudah dapat dipergunakan dalam pembelajaran tematik dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

## 2. Analisis keefektifan

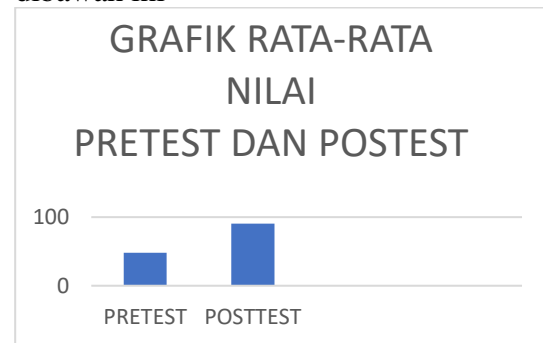
Dalam analisis keefektifan media pembelajaran diperoleh dari nilai Pretest dan Posttest peserta didik.

### a. Analisis Hasil atau Nilai Pembelajaran

Efektifitas media papan kantong pintar untuk pembelajaran PKN ini berupa hasil tes yang diberikan kepada peserta didik guna untuk mengetahui ada atau tidak adanya peningkatan terhadap hasil belajar atau pembelajaran yang telah dilaksanakan baik sebelum dan sesudah diberlakukannya media papan kantong pintar ini. Pretest dan Posttest merupakan

tes yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini, dimana tes ini terdiri dari 20 soal Pilihan Ganda yang masing-masing setiap soal jika menjawab benar akan mendapatkan skor 5. Adapun analisis uji T pada penelitian ini dilakukan dengan pengukuran N-Gain Score. Berikut data hasil dari tes Pretest dan Posttest menggunakan pengukuran N-Gain Score.

Analisis mengenai skor pretest dalam meningkatkan hasil belajar dan nilai pembelajaran tematik ini menunjukkan perbedaan dengan skor posttest setelah diberikan atau diajarkan menggunakan media pakpin. Data hasil rata-rata nilai pretest dan posttest dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran PKN kelas III SD NEGERI 15 KRUI pada Tabel dibawah ini



**Gambar 4.6**  
**Grafik Rata-Rata Nilai Pretest Dan Posttest**

Berdasarkan hasil Pretest dan Posttes pada Gambar 4.6 diperoleh nilai rata-rata pretest 23 peserta didik adalah 48,2 maka dari itu nilai ini dinyatakan belum lulus dalam Pretest ini dilakukan dalam bentuk pemberian soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan skor maksimal 5. Sedangkan hasil posttes diperoleh nilai rata-rata 23 peserta didik adalah 90.4 dimana nilai terbesar adalah 100, nilai yang diperoleh peserta didik ini sudah mencapai nilai minimal yaitu dengan skor 75 dan dalam Posttest ini dilakukan dalam bentuk pemberian soal yang sama yaitu pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan skor maksimal 5. Dan disini dapat diartikan bahwa perlakuan



atau media yang digunakan sangat berpengaruh pada nilai peserta didik.

### REVISI PRODUK

Revisi produk merupakan tahap perbaikan Media Papan Kantong Pintar berdasarkan komentar maupun saran yang diberikan oleh ahli media pada tahap validasi.

#### 1. Revisi Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian pada media papan kantong pintar meliputi aspek kelayakan isi, sajian dan keefektifan. Berdasarkan penilaian dan saran dari ahli media, maka dapat diketahui hal-hal yang perlu direvisi dari ahli media yang dapat dilihat pada Tabel 17.

**Tabel 6. Validasi Instrumen Ahli Materi**

No	Revisi	Langkah selanjutnya
1	Menambahkan soal dalam media	Menambahkan soal sesuai jumlah peserta didik
2	Memberi lis bingkai	Menambahkan lis di papan kantong agar rapi
3	Mengecat bambu	Menambahkan cat berwarna merah putih

### Kajian Produk Akhir

Produk akhir penelitian ini adalah media papan kantong pintar. Tujuan akhir pembelajaran Pakapin yaitu siswa mampu mendeskripsikan pengertian Norma, menyebutkan contoh dari masing masing Norma, mengidentifikasi alat dan bahan serta membuat kesimpulan.

Media pembelajaran ini melewati validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli Pembelajaran. Ahli materi menilai media pembelajaran pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, sajian dan pembelajaran PKN. Sedangkan ahli media menilai Papan kantong pintarn berdasarkan aspek kelayakan isi, sajian dan keefektifan. Secara garis besar ahli materi menilai bahwa materi dalam media pakapin layak digunakan, sedangkan ahli media menilai

media pakapin layak digunakan dengan revisi.

Dari hasil validasi dilakukan perbaikan video pembelajaran sesuai dengan komentar/saran dari ahli materi dan ahli media. berikut tampilan pakapin setelah dilakukan revisi:

#### 1. Tampilan depan

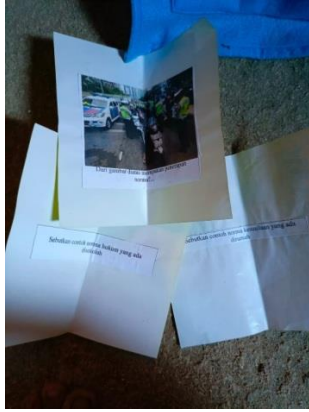
Tampilan depan media pakapin yaitu kantong besar berwarna biru, kemudian judul di setiap kantong dari bamboo yang di cat merah putih dan dipinggir dipasangkan bingkai lis.



**Gambar 4.7**  
**Tampilan media pakapin**

#### 2. Soal

Soal awal berjumlah 15 kemudian di revisi oleh ahli media agar diperbanyak sesuai jumlah peserta didik agar lebih efektif digunakan oleh peserta didik secara menyeluruh. Kemudian menambahkan materi yang ada di soal yang dari awalnya tujuannya peserta didik mampu membedakan norma yang ada di masyarakat kemudian ditambah menjadi peserta didik mampu memberikan contoh macam macam norma yang ada di sekolah, rumah dan masyarakat.



Setelah dilakukan revisi, media Pakapin diujikan pada peserta didik melalui uji coba kelas besar. Dari hasil uji coba kelas besar menunjukkan sangat layak, sehingga media papan kantong pintar sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Produk akhir yang dihasilkan berupa media papan kantong pintar yang isinya terdiri dari kantong besar, soal, kantong jawaban, dan jawaban.

#### **KETERBATASAN PENELITIAN**

Pada penelitian pengembangan media Pakapin pada materi Norma yang berlaku di Masyarakat peneliti mengalami beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian hanya berlaku pada subjek yang diteliti yaitu kelas III SD NEGERI 15 KRUI, sehingga tidak dapat disamakan dengan subjek pada tempat lain.
2. Pada produk yang dihasilkan, peneliti mempertimbangkan Materi dan soal yang ada pada media Pakapin yaitu tentang pengertian dan penerapan Norma yang ada di sekolah, rumah dan masyarakat sehingga kurang mampu memberikan pengetahuan kepada siswa tentang Materi yang lainnya. Selain itu media Pakapin hanya digunakan sebagai penelitian Tugas Akhir Skripsi sehingga Pakapin dibuat sesuai dengan kebutuhan penelitian dan kemampuan peneliti.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dapat disimpulkan bahwa:

1. Spesifikasi media pembelajaran papan kantong pintar (PAKAPIN) dari segi desain yaitu: dari segi pewarnaan siswa kelas III SD cenderung menyukai warna Cerah seperti orange, biru, merah dan putih. Dari segi pemakaian kata menggunakan kata yang mudah dipahami dan ukuran huruf yang cukup besar agar terlihat jelas, dan dari segi bentuk/desain media yang menarik untuk meningkatkan tingkat belajar siswa. Kemudian dari segi materi yaitu: harus di sesuaikan dengan kurikulum, kompetensi inti, kompetensi dasar dan kesesuaian dengan materi yang diajarkan.
2. Design media pembelajaran PAKAPIN yaitu: triplek yang digunakan dibagi menjadi 2 bagian, pada bagian pertama sebagai tempat kantong soal dan satu bagian lagi digunakan sebagai tempat menempelkan kartu jawaban. Media PAKAPIN diberi gantungan agar dapat berdiri tegak.
3. Kelayakan PAKAPIN setelah di validasi oleh 3 tim ahli media mendapatkan presentase sebesar 89,7%, dan validasi dari 3 tim ahli materi mendapatkan presentase sebesar 100%, dan ahli pembelajaran 98.5% yang berarti media pembelajaran PAKAPIN “sangat layak” untuk dikembangkan.
4. Hasil pretest dan posttest yang dilakukan mendapatkan nilai rata rata sebesar 82% yang berarti media Pakapin layak digunakan dalam pembelajaran PKN.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, Retno  
 Septiya. *PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR (PAKAPIN) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I SD/MI*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2020.

- Astuti, Widia. *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Materi Energi dan Perubahannya Kelas III Sekolah Dasar*. Diss. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU, 2021.
- Bahan, Sisilia, Nadziroh Nadziroh, and Chairiyah Chairiyah. "Pengembangan media pakapin dalam pembelajaran tematik muatan PPkn pada siswa Kelas II SD Pangudi Luhur St. Aloysius Sedayu." *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 8.1 (2021).
- Damayanti, Fauziyah, and Arya Setya Nugroho. "PENGEMBANGAN PAKAPIN (PAPAN KANTONG PINTAR) PADA MATERI LAMBANG PANCASILA DAN PENGAMALAN SILA PANCASILA KELAS II SEKOLAH DASAR." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.1 (2023): 994-1004.
- Dewi, Nurul Kemala. "Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu." *Journal of Classroom Action Research* 5.2 (2023): 131-136.
- Febrianti, Feni, Nurhasanah Nurhasanah, and Itsna Oktaviyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Pakapin Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Wadukopa." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar* 1.3 (2021): 152-157.
- Mawaddah, Alifatul. *Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO) pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Darul Hikmah Lumajang*. Diss. UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2023.
- Muhson, Ali. "Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi." *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia* 8.2 (2010).
- Mulyatiningsih, Endang. "Pengembangan model pembelajaran." *Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>*. pada September (2016).
- Wicaksono, Andri. 2022. *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN*. D.I Yogyakarta: Garudhawaca.

