

PENGEMBANGAN MEDIA PAKAPINDO (PAPAN KANTONG PINTAR DORAEMON) PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI 09 LUBUKLINGGAU

Ratna Sari Dewi¹, Dedy Firduansyah², Andriana Sofiarini³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
[ratnasaridewi051202@gmail.com¹](mailto:ratnasaridewi051202@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain Media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD yang valid, dan praktis. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 dosen sebagai validator media dan validator bahasa, guru kelas, dan 11 siswa kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau. Metode yang digunakan adalah model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil analisis validasi ahli media memperoleh angka 0,86 dalam kategori sangat valid. Validasi ahli bahasa memperoleh angka 0,80 dengan kategori cukup valid. Validasi ahli materi memperoleh angka sebesar 0,96 dengan kategori sangat valid. Rekapitulasi persentase kepraktisan mencapai 91,665% dalam kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa Media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD valid, dan praktis. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa Media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) layak digunakan dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: IPS, Media PAKAPINDO, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to develop PAKAPINDO (Smart Pocket Board Doraemon) media designs for Social Studies Class IV Elementary Schools that are valid and practical. The subjects in this study were 2 lecturers as media validators and language validators, class teachers, and 11 grade IV students at SD Negeri 09 Lubuklinggau. The method used is the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the media expert validation analysis obtained a score of 0.86 in the very valid category. Linguist validation obtained a score of 0.80 with a fairly valid category. Material expert validation obtained a score of 0.96 with a very valid category. The practicality percentage recapitulation reached 91.665% in the very practical category. It can be concluded that PAKAPINDO Media (Doraemon Smart Pocket Board) in Class IV SD Social Studies Learning is valid, and practical. Thus, it can be stated that PAKAPINDO Media (Smart Pocket Board Doraemon) is suitable for use in Social Studies learning for Grade IV Elementary School students

Keywords: IPS, PAKAPINDO Media, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya karena pendidikan memiliki peranan

yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Sejalan dengan pendapat Slameto, (2017:1) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan dalam aspek kematangan, pertumbuhan, perkembangan tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar. Sedangkan Menurut Setiawan (2017:1) belajar menjadi suatu hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari, bahkan belajar dapat terjadi dimana pun dan kapan pun, tetapi masih saja ada orang yang menyalah artikan belajar sebagai suatu kegiatan yang bersifat umum semisal anak yang disuruh ibunya untuk belajar.

Berdasarkan pertanyaan tersebut dapat dipahami bahwa suatu proses pendidikan harus diimplementasikan dengan proses pembelajaran karena dengan pembelajaran itulah membuat perubahan tingkah laku seperti perubahan pengetahuan yang awalnya tidak menjadi tahu dan yang semula tidak mengerti menjadi mengerti. Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan mendasar yang digunakan untuk membuat peserta didik agar berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Menurut UUSPN nomor 20 tahun 2003, adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ada lima konsep dalam pengertian tersebut yaitu: (1) interaksi, (2) peserta didik, (3) pendidik, (4) sumber belajar, dan (5) lingkungan belajar. Ciri utama pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa. Menurut Susanto & Ahmad (2013: 18-19) pembelajaran atau dalam bahasa Inggris biasa diucapkan dengan *learning* merupakan kata yang berasal dari *to learn* atau belajar. kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar terutama pada pembelajaran IPS.

IPS Menurut Siska & Yulia (2016: 3) merupakan sebuah nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS pada saat ini yaitu mempelajari mengenai sejarah, geografi, dan ekonomi tidak terlepas pada pembelajaran saat ini siswa menggunakan kurikulum 2013 dimana semua pembelajaran hanya terpadu pada buku sedangkan jika hanya menggunakan media pembelajaran buku guru dan siswa sehingga siswa sulit untuk mengerti atau memahami pembelajaran yang di ajarkan oleh guru karena tidak semua materi yang ada pada buku tersebut dapat memahami pembelajaran . Siswa juga dapat menggunakan media lain dan tidak hanya terpaku pada satu media yaitu media pembelajaran buku tematik saja terutama pada pembelajaran IPS, pembelajaran IPS umumnya mengenai sosial, dan interaksi. Interaksi pada siswapun dapat menjadi salah satu kegiatan sosial yang terkandung dalam pembelajaran IPS.

Dengan terlibatnya langsung proses pembelajaran maka suatu pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan suatu media yang dapat dikembangkan. Menurut Batubara & Husein (2020:1) media pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaa media yang tepat. Oleh karna itu calon guru harus mamapu mengidentifikasi berbagai jenis media yang tersedia dan cocok digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajran tertentu. Menurut Mais. Asroul. (2020:9) Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan

sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan Observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 9 Lubuklinggau pada tanggal 19 Oktober 2022, sekolah ini menggunakan kurikulum 2013 yang artinya siswa menggunakan pembelajaran tematik. Media pembelajaran yang digunakan di SD tersebut hanya menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu buku pembelajaran tematik guru dan siswa saja. Adapun permasalahan yang terlihat pada saat melakukan observasi adalah siswa kurang fokus dan semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut salah satu penyebab kurang menariknya media pembelajaran dan hanya berpedoman pada buku guru dan siswa yang telah disediakan oleh pemerintah.

Adapun Media pembelajaran yang digunakan hanya memuat materi dalam bentuk tulisan sehingga media pembelajaran tersebut tidak dapat memvisualisasikan materi dan tidak bersifat interaktif yang menyebabkan siswa tidak antusias dan mudah bosan dalam belajar dan juga waktu belajar mengajar disekolah terbatas membuat siswa harus mempunyai media pembelajaran yang lain untuk menunjang proses belajar agar tujuan pembelajaran lebih mudah untuk tercapai. Selain itu penggunaan media pembelajaran lainnya belum diterapkan di SD Negeri 9 Lubuklinggau, sehingga guru hanya mengandalkan bahan ajar yang tersedia dan mengakibatkan sedikitnya referensi dalam memberikan materi belajar kepada siswa.

Setelah menentukan sebuah media yang akan dikembangkan maka pendidik dapat menentukan media yang cocok dikembangkan di Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPS adalah media pakapindo. Zairida. (2019:1689) media pakapindor merupakan media yang di buat berbentuk papan berkantong serta satu buah keranjang dengan tujuan dapat melatih keaktifan menjawab siswa dan mengetahui motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media permainan pakapindo merupakan media yang dikemas untuk melatih keaktifan menjawab siswa dan mengetahui motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Oktavia, dkk. (2022:1964) media pakapindo (papan kantong pintar doraemon) merupakan media yang dapat menambah pengetahuan siswa, dan dapat menjadikan siswa memiliki wawasan luas, serta dapat menambah daya pikir siswa dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam merespon materi pembelajaran yang diterapkan di kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Galih Rizki Wulandari judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Nilai Plastik Transparan Untuk Menanamkan Konsep Operasi Hitung Bilangan di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji coba pengembangan media kantong nilai plastik ini memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dengan persentase 92,5%, perbedaan hasil tes uji coba produk pada kelompok besar kelas II-A dengan persentase 85%, dan kelompok besar kelas IIIA dengan persentase 84%. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa kualitas pengembangan media pembelajaran kantong nilai plastik transparan baik dan dapat digunakan di kelas II dan kelas III SDN Sumawono, Kaligesing, Purworejo.

Persamaan penelitian terdahulu yang pertama menggunakan media papan yang terbuat dari triplek dan penelitian relevan yang kedua menggunakan media kantong plastik dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media papan dan media berkantong, perbedaannya terletak pada pengembangan media tersebut. Penelitian terdahulu menggunakan papan stik dan papan berkantong sebagai media untuk satu pembelajaran saja. Sedangkan yang akan peneliti kembangkan adalah media papan kantong pintar doraemon atau Pakapindo yang terbuat dari *styrofoam* dan foam yang nantinya media tersebut akan dikembangkan dan dapat digunakan untuk satu pembelajaran yaitu pembelajaran IPS pada kelas IV SD Negeri 9 Lubuklinggau.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dalam proposal ingin membahas bagaimana mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik minat siswa yaitu berjudul “Pengembangan Media Pakapindo Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar “untuk mempermudah pembelajaran di sekolah dasar dan membantu siswa dalam belajar agar tujuan pembelajaran lebih mudah untuk dicapai.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model *ADDIE*, model ini terdiri dari 5 tahapan pengembangan yang terdiri dari *Analysis, Design, Developmen, Implementation, dan Evalustion*. Tahapan-tahapan dalam pengembangan perangkat menggunakan model *ADDIE*. Melalui uji validasi Media yang dinilai oleh Leo Carli, M.Pd ahli media yaitu dosen dari Universitas PGRI Silampari, validasi Materi dinilai oleh ahli materi Dwi Purwasih, S.Pd yaitu guru kelas IV SD. Negeri 09 Lubuklinggau dan validasi bahasa yang dinilai oleh ahli bahasa M.Syahrin Effendi, M.Pd. yaitu dosen dari Universitas PGRI Sillampari. Dengan uji kepraktisan guru dan uji coba kelompok kecil (*small group*) yang terdiri 6 siswa, dengan tingkat kognitif yang berbeda-beda yakni dengan 2 anak pada tingkat kognitif tinggi 2 anak pada tingkat kognitif sedang dan 2 anak tingkat kognitif rendah.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Asyari (Samsu, 2017:97) menyatakan pula bahwa observasi adalah suatu pengamatan yang khusus dan pencatatan yang sistematis yang ditujukan pada satu atau beberapa fase masalah dalam rangka penelitian, dengan maksud untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk pemecahan masalah. metode observasi adalah pengamatan. Pengamat harus jeli dalam mengamati adalah menatap kejadian, gerak atau proses. Dengan lain perkataan, pengamatan harus objektif. Berdasarkan pendapat diatas observasi dilakukan peneliti di SD Negeri 09 Lubuklinggau dengan mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung disekolah, mulai dari proses pembelajarannya, sarana dan prasarana, dan metode pembelajaran yang dilaksanakan disekolah tersebut.

2. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dan terwawancara, (Arikunto, 2019:198). Wawancara

digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Wawancara yang dilakukan dengan guru peneliti memberi sejumlah pertanyaan kemudian guru menjawab pertanyaan tersebut. Jawaban dari guru harus sesuai dengan fakta yang ada. Kegiatan wawancara ini dilakukan secara langsung di SD Negeri 9 Lubuklinggau antara peneliti dengan wali kelas IV SD Negeri 9 Lubuklinggau pada penelitian pengembangan ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan langsung terhadap wali kelas IV SD Negeri 9 Lubuklinggau. Tujuan wawancara tersebut yaitu untuk mengetahui masukan dan saran yang diberikan guru terhadap media pembelajaran pakapindor yang dikembangkan.

3. Angket

Kuesioner merupakan suatu teknik data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian terkait dengan topik yang akan diteliti, (Hamzah, 2019:126). Dalam penelitian pengembangan ini, angket yang digunakan berupa analisis kebutuhan media pembelajaran pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 9 Lubuklinggau. Angket ini diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui pendapat mereka mengenai media pembelajaran pakapindor itu sendiri, apakah media pembelajaran pakapindor tersebut dibutuhkan atau tidak.

Teknik Analisis Data

Penulis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengelolah data dalam penelitian ini. statistik yang digunakan untuk identifikasi data dan mengdeskripsikan data yang telah terkumpul. Menurut Sugiyono (2017:147) Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

1. Analisis Kevalidan

Menurut Winarni, (2018:175) mengemukakan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dilaporkan oleh peneliti. Uji validitas pada tahap ini merupakan validitas teoritik yaitu validasi yang dilakukan oleh para ahli dibidangnya

a. Tabulasi data

Pedoman pemberian skor bahan ajar tema 6 “cita-citaku” berbasis kearifan lokal untuk dosen ahli bahasa, ahli materi dan ahli media di isi dengan ketentuan Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup (3), Kurang (2), Sangat Kurang (1).

b. Pemberian nilai validitas dengan rumus berikut:

$$V = \sum S / [n (c - 1)]$$

(Aiken dalam Hendryadi, dkk 2017:273)

Keterangan:

V = Nilai kevalidan

n = Jumlah validator ahli

s = r-lo

lo= Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini=1)

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini= 5)

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

- c. Mencocokkan rata-rata validatas dengan kriteria kevalidan Media
Adapun pedoman dalam pemberian skor kriteria dalam uji validasi oleh ke 3 ahli media, ahli bahasa dan ahli materi yakni sebagai berikut :

Tabel 1. Interpretasi Validitas Aiken's V

Interval Rata-Rata	Kriteria
$0,8 < V \leq 1,0$	Sangat Valid
$0,4 < V \leq 0,8$	Cukup Valid
$0 < V \leq 0,4$	Kurang Valid

(Retnawati dalam Damayanti, dkk 2022:13)

2. Analisis Kepraktisan

Kepraktisan media PAKAPINDO dapat dilihat dari hasil penilaian pada lembar dan kepraktisan siswa dan guru dengan cara sebagai berikut: 1) Angket respon siswa dan guru diberikan skor sangat setuju (5), setuju (4), cukup setuju (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1).

- a. Pemberian nilai kepraktisan dengan rumus berikut

Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan media sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kepraktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Jumlah skor total}}$$

(Lestari, dkk 2021:44)

- b. Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan bahan ajar tema 8 "Daerah Tempat Tinggalku" berbasis kearifan lokal.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media PAKAPINDO

Interval Rata-Rata	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Kurang Praktis

(Lestari, dkk 2021:44)

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Media PAKAPINDO pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar pada tema 6 Sub Tema 2 Perpindahan Kalor disekitar kita dilakukan uji vaidasi oleh ke 3 ahli yakni media,

bahasa, dan materi. Kemudian diberikan untuk mendapat penilaian ataupun revisi dari validator untuk mendapatkan masukan dan saran dari media yang ingin dikembangkan sekaligus memberikan penilaian terhadap media komik. Dirancang dengan menggunakan model *skala linkert* yaitu dari skor kriteria skor 5 Sangat baik, 4 Baik, 3 Cukup baik, 2 Kurang baik, 1 Sangat kurang baik.

Perhitungan Jumlah Validasi Kelayakan Bahasa

Validasi Bahasa dilakukan oleh ahli bahasa dosen dari Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau yakni M. Syahrudin Effendi, M.Pd analisis ahli bahasa ini digunakan untuk menganalisis data dan memberikan penilaian terhadap ketepatan Bahasa yang digunakan pada draf media PAKAPINDO yang telah disusun.

Tabel 3. Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa

Ahli Bahasa	Aspek Penelitian						Total
	Kaidah Bahasa		Buku Panduan		Soal		
	1	2	3	4	5	6	
M. Syahrudin Effendi, M.Pd.	4	4	4	4	4	4	
$\sum s = r - lo$	3	3	3	3	3	3	18
$n(c-1)$	4	4	4	4	4	4	24
V							0,75

Validasi Media

Validasi media ini dilakukan untuk menganalisis dan memberikan penilaian tentang kesesuaian antara format, untuk setiap komponen- komponen dan *desain draf* pada media komiPAKAPINDO.

Tabel 4. Perhitungan Jumlah Validasi Kelayakan Media

Ahli Media	Aspek Penilaian															Total	
	Tampilan Media				Pemakaian				Gambar		Warna		Tulisan				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	1	3	1		4
Dr. Leo Charli, M.Pd.	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
$\sum s = r - lo$	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	48
$n(c-1)$	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
V																0,8	

Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi. Dimana didalam validasi ini menyesuaikan antara isi materi pada pelajaran IPS didalam media PAKAPINDO. Hasil dari penelitian ini dijadikan sebagai bahan pedoman untuk memperbaiki produk agar media pembelajaran komik yang dikembangkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Tabel 5. Aspek perhitungan kelayakan oleh ahli materi

Ahli Materi	Aspek Penilaian						Total
	Ketepatan KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran			Model Pembelajaran	Soal Evaluasi		
	1	2	3	4	5	6	
Dwi Purwasih, S.Pd.	5	4	5	5	5	5	
$\sum s = r - lo$	4	3	4	4	4	4	24
$n(c-1)$	4	4	4	4	4	4	24
V	0,95						

Hasil Analisis Validasi Para Ahli

Validasi media PAKAPINDO terdiri dari 3 ahli yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi pada tema 8. Kevalidan media PAKAPINDO didapatkan dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Adapun hasil persentase perhitungan kelayakan dalam uji validasi yakni:

Tabel 5. Hasil penilaian seluruh ahli validasi terhadap media komik

Validator	Skor yang Diperoleh			Kriteria
Ahli Media	0,8	-	-	Sangat valid
Ahli Bahasa	-	0,75	-	Cukup valid
Ahli Materi	-	-	0,95	Sangat valid
Rata-Rata	0,79			Cukup valid

Berdasarkan hasil Interpretasi validas *Aiken' V* didapati skor.Total dengan rata-rata sebesar 0,79 dengan kategori Cukup tinggi. Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis seluruh ahli menyatakan bahwa media PAKAPINDO pada pembelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 09 Lubuklinggau memiliki tingkat validan sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran

Hasil Uji kelompok Kecil (Small Group)

Hasil uji kelompok kecil (*Small Group*) dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktisan PAKAPINDO pada siswa kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau. Melibatkan 6 orang siswa Lembar kepraktisan siswa ini menggunakan angket, dimana siswa diberikan 10 pertanyaan positif dan negatif. selanjutnya siswa memberikan *ceklist* pada angket yang serta dapat memberikan sebuah saran dan masukan terhadap penggunaan media PAKAPINDO dalam proses pembelajaran.

Tabel 6. Uji kepraktisan Siswa (Small Group)

Pertanyaan	Kode siswa						Jumlah	Skor Kriteria	Persentase
	X1	X2	X3	X4	X5	X6			
P1	5	5	5	5	5	5	30	30	100%
P2	5	5	5	5	5	5	30	30	100%
P3	5	5	5	5	4	5	29	30	97%

P4	5	5	5	5	4	5	29	30	97%	
P5	4	5	5	4	5	5	28	30	93%	
P6	5	4	5	5	5	4	28	30	93%	
P7	5	4	4	4	5	5	27	30	90%	
P8	3	3	3	3	4	3	19	30	63%	
P9	4	4	4	4	5	4	25	30	83%	
P10	5	5	5	5	4	5	29	30	97%	
	ΣX						274	300		91,33%
Rata-rata Persentase										

Dari hasil uji kepraktisan siswa diperoleh total skor sebesar 91,33% dari 6 siswa dengan masing masing tingkat kognitif rendah, sedang dan tinggi. Dari perolehan skor dapat dikatakan bahwa uji kepraktisan siswa dikategorikan sangat praktis. Kemudian dilakukan pula uji kepraktisan guru yang mengajar didalam kelas. Adapun hasil uji kepraktisan guru yakni sebagai berikut :

Tabel 7. Uji kepraktisan Guru

Butir Pertanyaan	Nilai Yang Diperoleh	Skor Kriteria	Persentase
P1	5	5	100%
P2	4	5	80%
P3	5	5	100%
P4	5	5	100%
P5	4	5	80%
P6	4	5	80%
P7	5	5	100%
P8	4	5	80%
P9	5	5	100%
P10	5	5	100%
Rata-Rata Persentase		46	92%

Pembahasan

Berdasarkan pada hasil penelitian bahwa diperoleh produk media pembelajaran PAKAPINDO pada pembelajaran IPS Kelas IV yang membahas materi pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku. Adapun desain pengembangan media pembelajaran komik sebagai berikut :

1. Tahap *Analyzes* (analisis)

Tahap *analyze* menjadi tahapan pertama dalam melakukan pengembangan media PAKAPINDO Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau. Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk menghasilkan media PAKAPINDO pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan terdiri dari pengembangan media PAKAPINDO pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau, validasi, dan revisi media. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media PAKAPINDO pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau yang sudah divalidasi dan

direvisi berdasarkan masukan para validator dan hasil uji kepraktisan oleh guru siswa kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau.

4. Tahap *Implementasi (Implementation)*

Produk telah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi, selanjutnya tahap implementasi, ditahap implementasi produk di uji coba kepada siswa di sekolah dasar Negeri 09 Lubuklinggau kelas IV hanya terdapat 6 orang siswa untuk diuji coba kelompok kecil (*small group*). Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk ini menarik untuk dijadikan salah satu belajar siswa dengan memberikan angket, untuk mengetahui respon siswa dalam menggunakan media PAKAPINDO.

5. Tahap *Evaluation (Evaluasi)*

Hasil beberapa evaluasi dari setiap tahap muka didapatkan bahwa sekolah dasar Negeri 09 Lubuklinggau memerlukan suatu pembaruan media dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran media PAKAPINDO untuk siswa kelas IV. Media yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis diterapkan dalam pembelajaran, hanya saja media hanya tertuju pada sub tema 8, sehingga media hanya dapat membantu siswa dalam memahami materi “Daerah Tempat Tinggalku”, dan diharapkan agar selalu ada pemahaman dalam pengembangan media untuk materi-materi berikutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan angket respon siswa yang didapati melalui uji *Small Group* (kelompok Kecil) Pengembangan Media PAKAPINDO pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau dikategorikan sangat praktis 91,33%, dan dengan uji kepraktisan guru 92% dikategorikan praktis dengan total keseluruhan uji kepraktisan guru dan siswa sebesar 91,66% sangat praktis. Berdasarkan nilai uji keseluruhan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media PAKAPINDO dapat dikatakan valid, hal ini ditunjukkan dari validasi ahli yang meliputi ahli media, bahasa, dan materi. Validator memberikan penilaian berupa revisi yang dilakukan oleh peneliti yang terdapat kritik dan saran pada penilaian PAKAPINDO. Dengan jumlah penilaian uji validasi 0,79 dengan kategori validasi cukup tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media PAKAPINDO memenuhi kriteria valid dan praktis serta dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Setiawan. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Siska, Yulia. (2016). *Konsep dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Susilah, Bahan. (2021). *Pengembangan Media PAKAPINDOR dalam Pembelajaran Tematik Muatan PPKN Pada Siswa Kelas IV SD Pangudi Luhur ST Aloyesius Sedayu*. Jurnal Pendidikan KE-SDan. 8 (1). 1259.
- Satiawati, dkk. (2019). *Pengembangan Media PAKAPINDOR (Papan Kantong Pintang Doraemon) Pada Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmia Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 6 (1). 163.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.